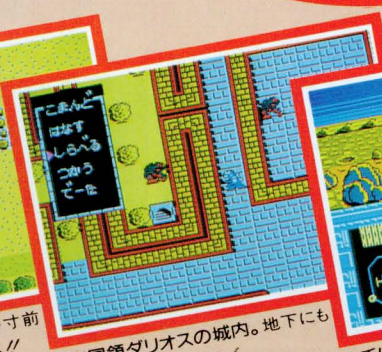
スピコンだ！
連射だ！
「ゲームを
生かすも殺すも
マシンしだいよ」
イースの女神もF1XD派だ。
イース
毎秒最高24発！ここ一番でバツグンのパワーを
発揮する連射ターボ内蔵
2DD、3.5インチフロッピーディスクドライブ内蔵(大容量1MB)
かな、CAPロック等の集中インジケーター
パソコンプログラムもラクになる、独立10キー
HITBIT
FDD
HB-F1XD
MSX2
こちらも
連射だ！スピコンだ！
弟分の F1 II
もよろしく！
HB-F1II
¥29,800
●毎秒24発もOK！
勝つための連射機能
●スピードコントロール機能
●すばやく動け！カーソルジョイスティック付き
見よ。ディスク版ゲームも、'88年は楽しさ倍加速！
アメリカで人気
No.1！の実績
RPGの歴史を創ったウルティマシリーズ究極版 謎の深さ、人物の多彩さ、…この空前のスケールに、
もう身震いが止まらない!!
ウルティマIV
Ultima IV
Quest of the Avatar
2DD×2
MSX2
©Richar Garriot／Origin Systems Inc. ㈱ポニーポニカ事業部 03-221-3161 ¥11,800
待望のMSX2版発売以来、圧倒的大ブーム！RPGの新しい時代をひらく未体験ワールド
イース
©FALCOM
HBJ-G062D
新発売 ¥7,800
ハレー彗星の謎に、リアルグラフィックで迫る！ムービーアドベンチャーゲーム
J·E·S·U·S
ジーザス
©ENIX
HBJ-G063D
新発売 ¥7,800
歴史に忠実に、戦国乱世をゲーム化。キミは天下統一できるか。
信長の野望 全・国・版
©KOEI CO., LTD
HBJ-G064D
新発売 ¥8,800
シミュレーション・ウォーゲーム、話題の興奮傑作中国全土を制する英雄は誰だ
三國志
三国志
©KOEI CO., LTD
HBJ-G065D
新発売 ¥12,800

時代を塗りかえたのはゾイドだった。
キミの操縦するゾイドゴジュラスが爆走する。
レッドホーンとアイアンコングが迎え撃つ。
共和国のメカを編隊に組み入れて、
巨大なバトルフィールドで中央大陸の謎に迫る。
そして、帝国軍の最大・最強メカ
デスザウラーとの決戦の時が……。
キミは、いま壮大な戦いのロマンを旅する。
勝利へのキーワード、それは「勇気」と「知恵」だ。
★バトルステージ(マップ)は24×24(576面、地下と要さいをふくめると1,000面以上)の広大なマップ。
★戦場には新型メカも登場するぞ。
★ファミコン版に一味も二味も面白さをプラスしていよいよ登場。
MAX
OVER
好評発売中!!
ゾイド・中央大陸の戦い
希望小売価格
¥5,800
GOJULAS
HEIGHT 15.1m
WEIGHT 199t
SPEED 80Km/h
OFFENCE 3292
DEFENCE 1809
共和国側のサブ画面。この画面にして仲間のゾイドに乗り換えができる。新型メカ"ディバイソン"早くも登場。
こまんど
はなす
しらべる
つかう
そーさ
大マップ画面。グレイ砦寸前で敵が…戦えゴジュラス!!
帝国領ダリオスの城内。地下にも何層も広がっているゾ。
手に汗にぎる帝国軍とのバトル・シーン。敵の弾をよけながら、帝国軍を撃滅せよ!!
MSX 2
MEGA ROM
RAM 64KB
VRAM 128KB
スーパーマルチゲーム・ゾイド
ZOIDS
■中央大陸の戦い■
PS-2022G
©1988東芝EMI/TOMY ZOIDS
TOEMILAND
■お問い合わせは:東芝EMI株式会社・第II営業本部/☎03(847)1491
第II営業本部・大阪営業部 ☎06(376)4131
通信販売
通信販売をご希望の方は、住所、氏名、電話番号を明記の上、必ず現金書留(5,800円+郵送料400円を同封)で下記住所までお申込みください。
送り先 〒110 東京都台東区上野7-2-9住友生命上野ビル
東芝EMI㈱ゾイド係
MSXはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

MSX·FAN 6月号 1988 JUNE CONTENTS

☎03-431-1627 読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

不思議感覚の仏教RPGをMAP攻略！宗派は問いません!!

ガンダーラ

GANDHARA

仏陀の聖戦

仏教の世界を舞台にした、エスニックな雰囲気のRPG、ガンダーラ。その広大で複雑な世界を、わかりやすいマップで徹底的に攻略するぞ!!

エニックス
☎03-366-4345
発売中

媒体	2DD 2枚組
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

➡虚空蔵菩薩に重大な使命をうける

⬅平和への長い旅が今始まるのだ

⬆つけたい名前がないときは、シッタールという名前になるんだ

卍 この世を平和にするために、6つの世界をかけめぐろう

愛と平和をもたらす仏陀が亡くなって、時がたち、各地におさめられていた仏舎利壺(仏陀の遺骨が入った壺)の力が弱くなった頃の話です。

そこに目をつけた邪神の王は、6つの世界から仏舎利壺を盗み出し多くの魔物たちを解き放って、さらに魔の手を広げようとしていたのです。

そんなストーリーで始まるガンダーラは、仏教の世界を冒険するRPGだ。キミの目的は、その世界を支配するボスを倒して仏舎利壺を取り返し、ストーパーにおさめて世界を解放することなんだ。全部で6つの世界を解放すれば、聖地ガンダーラに再び平和を取りもどせるのだ。

大きくてかわいい敵キャラたちと戦い、レベルを上げ、いろんな人に情報を聞きながら世界の平和をめざそうね！

⬆墓の前から冒険の旅に出る。仏の道を歩む戦士の誕生のシーンだ

人間界

⬆人間界を解放すると、隠れていた人が出てくるんだ

地獄界

⬆煮えくりかえる溶岩に囲まれているのは地獄界

餓鬼界

⬆うって変わって氷と雪が世界をつつむ餓鬼界

畜生界

⬆背景と同じ色の敵など、強敵が続出の畜生界

修羅界

⬆切りたったガケの上をおそるおそる進む修羅界

天上界

⬆キミのめざす最終目的地、雲の上に広がる天上界

自分の能力を理解して、レベルアップにはげむのだ！

敵を倒すと、強さに応じてEXP（経験値）が増える。経験値が一定数集まるとLEVEL（レベル）が上がり、キミの力は強くなっていく。人間界での戦いでレベルを6まで上げて、それ以降の世界ごとに2つずつレベルを上げていけば、かなり戦いがラクになる。もし、キミが途中でやられても、転生輪廻で生きかえることができる。

ステータス画面。アイテムも表示される

転生輪廻

たとえやられても、転生輪廻でよみがえれる。心おきなく戦うことができるね

LEVEL キミの総合的な強さを示す。経験値を一定数集めると上がり、攻撃・防御力が増える。

EXP 経験を示す数値。敵を倒すことで増えていき、一定数集まるとレベルが上がる

FOODS もっている食料の量。時間がたつにつれ減っていき、0になるとHPが減っていく。

BEADS BEADS（この世界のお金）がいくらあるか示す。これがないと買い物ができない。

HP 体力を示す。ダメージを受けると減っていき、0になるとやられてしまう。

MP 持っている法石の数を示す。法力を使うたびに減っていき、0で法力使用不能。

不動明王はレベルアップに必要な経験値の数を教えてくれるんだ

POINT

各世界を解放したあとに、その世界の如来様に会えば位を授けられる。新しい位を授かったら、必ず不動明王に会いに行こう。より強くなった宝剣と宝甲（ヨロイのこと）が手に入り、先の世界でとても戦いやすくなるんだ。宝剣や宝甲が変わると、自分のキャラの色も変わるぞ。

アイテム入手にEXP増加、敵との戦いはいいことばかり！

キミの前に立ちはだかる敵たちは、みんな強敵ばかり。剣と法力をうまく使いわけて倒してしまおう。敵を倒すと経験値のほかにアイテムも手に入る。BEADS（ビーズ）とか、HP（体力）回復の薬とか、持っているアイテムは敵によってちがうんだ。体力の残りが少なくなったら、菩提樹の前でおがもう。フルに回復できるぞ。

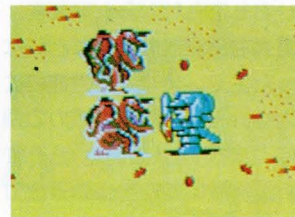
敵を倒してアイテムが手に入った。もっと倒そうっと！

ひざまずいて祈れば、体力が満タンになる。ただし、それとひきかえにビーズが減るんだ

剣での攻撃

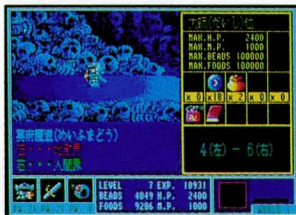
戦士のベーシックな攻撃方法（とはいっても2種類しかないが）。敵が消えるまで攻撃すればいいけど、ななめからは刺せないので、その点にだけは気をつけよう。

法力での攻撃

法力を使うと敵の動きを一定時間止められる。そのすきをついて剣で攻撃すれば、たいてい一撃で倒せるのだ。ただし、法石がなくなるとまったく使えない。

仏のためなら、たとえ火の中、水の中、ダンジョンの中

各世界には、必ずダンジョンがひとつあり、その中にはボスキャラがいる。先の世界に進むほど、その構造は複雑になっていくんだ。

また、洞くつの中には店や情報をくれる人がいるから、発見したら必ず中に入ろう。

いつでも買い物ができるようにビーズをいっぱいためておこう

2つの世界を結ぶ通路だ。十分強くなってから行くようにしよう

ダンジョンでは心細くなる。ボスキャラの部屋までは遠いかも

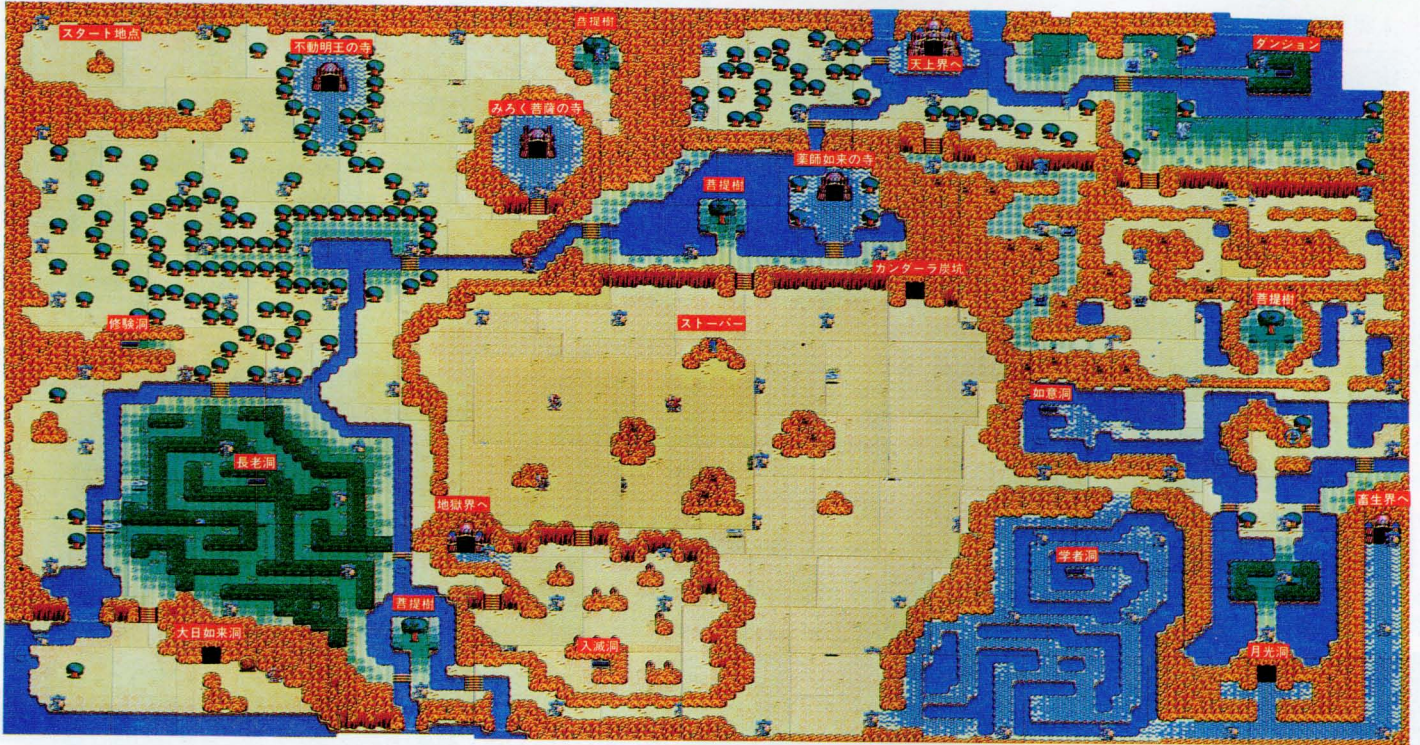
人間界

世界に平和を取りもどすための旅は、この人間界から始まる。人間界は他の世界とちがい、解放すると人があらわれるんだ。彼らに会って話を聞き、多くの情報を得れば旅がラクになるぞ。

⬆勃鬼という敵は弾を吐いてくるぞ

⬆こいつは積雲。雷撃をはなつ敵だ

雷神

⬇法力を使えばラクに倒せるボスだ

みろく菩薩の寺

右も左もわからないまま、重大な使命をはたすことになったキミ。まずはこの建物に入り、みろく菩薩(ぼさつ)に法力の指輪と法石をもらおう。そうすれば、敵の動きを止める法力を使えるようになるぞ。

薬師如来の寺

人間界を解放すれば、薬師如来に会えるようになる。ここで手に入るアイテムは仏薬というもの。どんな病気でもなおしてしまう魔法の薬なんだ。ただし、持ち歩けるのは2個までだ。

長老洞

この世界で最も多くの知識を持っているのが彼。他の世界へ移動する方法が記されている、古文書(こもんじょ)というアイテムをくれるんだ。それ以外にも、彼から得られる情報はたくさんあるぞ。

修験洞

人間界を解放していれば、ここで食料を買えるんだ。できればまとめ買いしておこう。

入滅洞

法力を使うために必要な、法石を売っている洞くつだ。人間界を解放すれば買える。

ガンダーラ炭坑

人間界を解放したあとなら、ここでアルバイトができる。内容はというと、炭坑の坑夫さんだ。つるはしをひと振りするたびに1ビーズ、5000ビーズまでかせげるぞ。でも、手持ちのビーズが5000以上だと働かせてもらえない。

学者洞

古文書の研究をする学者が住んでいる。彼に古文書をしらべてもらえば、他の世界に移動する方法がわかるはずだ。しかし、彼は目が不自由なので、それをなおしてあげないと、古文書をしらべてもらえないんだ。

大日如来洞

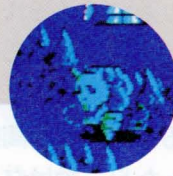
この洞くつに通じる道は岩でふさがれているんだ。人間界を解放すれば道が通れるようになる。ここに住む大日如来に会えば位を授けられるぞ。また、天上界以外のすべての世界を解放したあとここに来れば、すごい情報がもらえる。

如意洞

法石、ビーズ、食料の上限値を上げる、袋というアイテムを売っている洞くつだ。

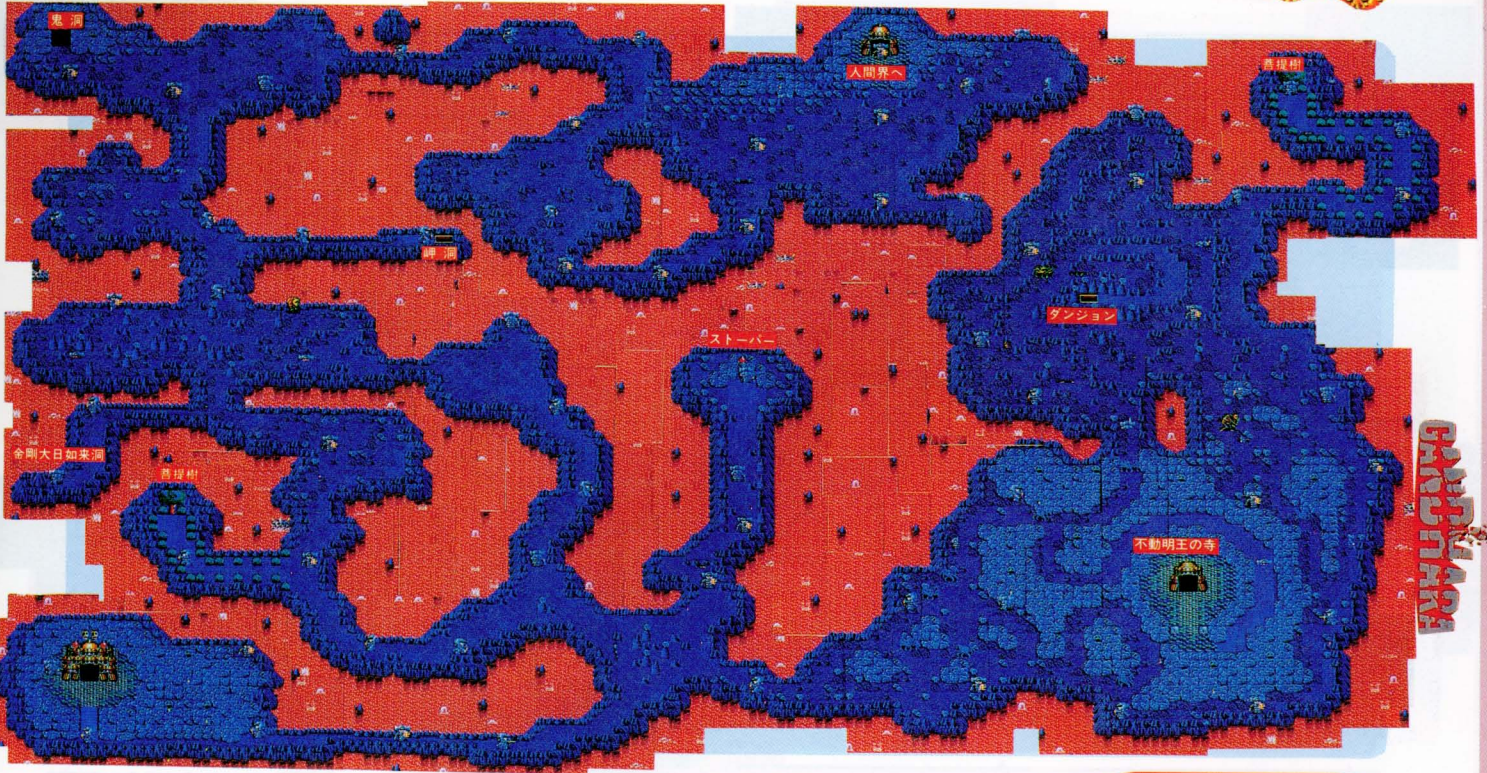
月光洞

ダンジョンでの明かりとなる、月光石を売る店だ。ダンジョンに行くまえに寄ろうね。

溶岩に囲まれた不気味な世界、それが地獄界だ。沸きたつ溶岩の中から出現する敵には注意しよう。キミめがけて弾を撃ってくるのだ。この世界以降は地形が複雑だからマップは必見だ。

⬆兵独楽という敵。こいつも弾を撃つ

⬆陰剣という名前の陰険な敵なんだ

荒　神

⬇この世界のボス、荒神。炎を吐く

✡鬼　洞

ここではなんと、敵が食料を売ってくれるんだ。冒険を続けていくうちに、こんな内職をしている敵にたくさん出会うはず。この洞くつで売っている食料は、人間界のそれにくらべて高カロリーなので、あり金ぜんぶはたいて買っておいても損はないぞ。

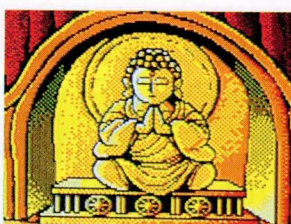
⬆ずるそうな顔つきだが、信じて買い物してもだいじょうぶだぞ

✡岬　洞

ここ岬洞でも敵がバイトをしている。売ってくれる物は、法石や食料の上限値が、さらに上がる袋だ。体力や法力の上限値は、レベルアップすれば上がるからいいけど、法石と食料はそうもいかない。これから先、長い道のりを歩むには必要なものだ。

⬆これさえあれば、次の世界に行っても十分歩きまわれるね

✡金剛大日如来洞

地獄界を解放すると、この地点にあった岩が消えて、金剛大日如来のいる洞くつに入れるんだ。彼に会えば、明王位という位を授けられる。このあとに不動明王のところに行けば、新緑の宝剣と宝甲という2つのアイテムがもらえ、攻撃力と防御力がアップする。

⬆この世界以降も、如来様のいる洞くつは岩などでふさがれている

ぴ〜んが好き♥
(たまよけテクニック)

遠くにいる敵や岩山などから、いきなり弾が発射されることがあるんだ。こんなときは、すかさず弾のほうを向いてしゃがんでみよう。ぴーんという音とともに、弾をはじくことができるんだ。

⬆なにも祈りをささげるためだけに、この動作があるわけじゃない

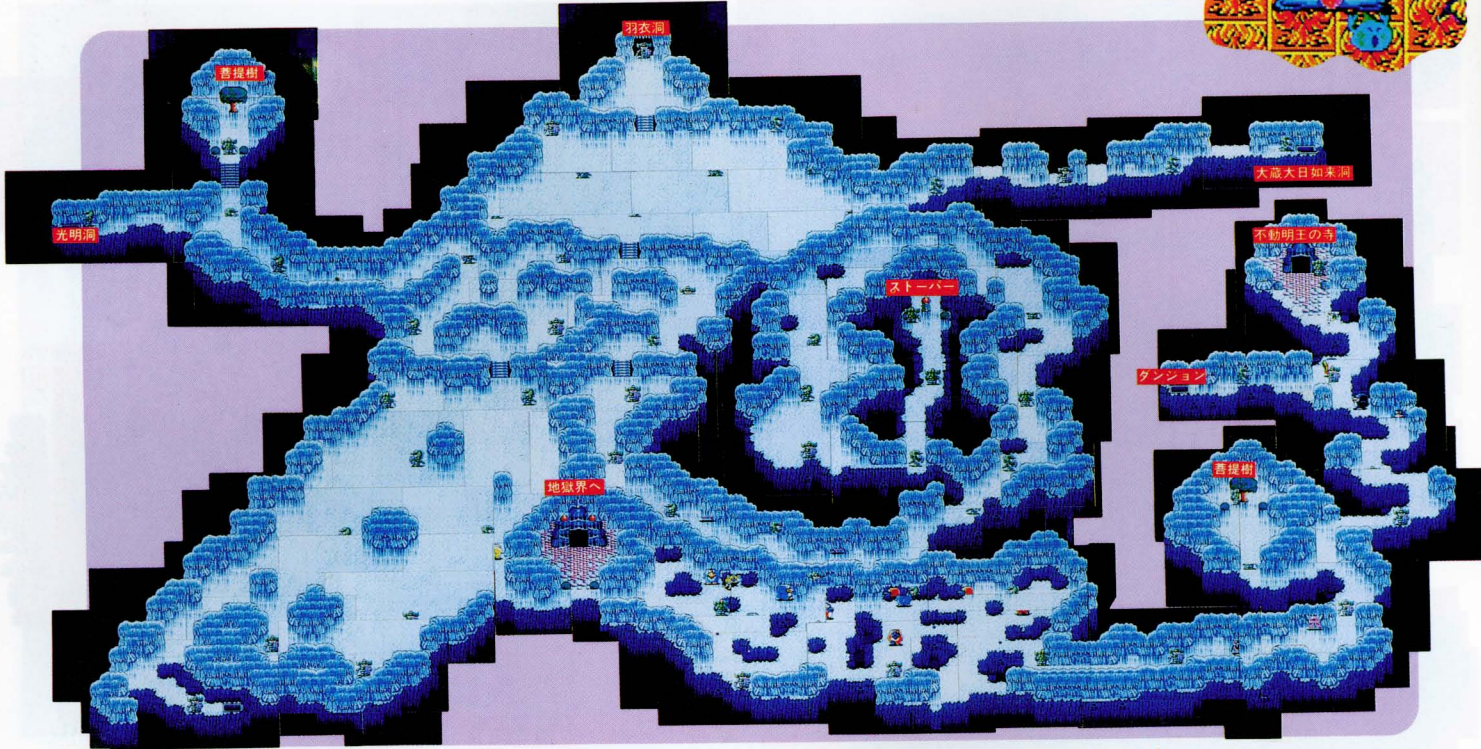
餓鬼界

一面の銀世界、それが餓鬼界だ。この世界に出現する敵の中には、毒を持った敵がいる。毒におかされると、一定時間剣が使えなくなったり、動けなくなるんだ。解毒剤があればのがれられるぞ。

↑この亢陽という敵は薬を持ってる

↑赤羽は毒を持っているので要注意

鬼子母神

↓このボスの弱点は下の口なんだ

毒消洞

毒を持った敵がいること、解毒剤があればそれを防げることは教えたね。その解毒剤を売っているのが、この洞くつなんだ。

←ときには敵の協力も必要だね

光明洞

人間界にあった月光石店がこの世界にもあるんだ。ダンジョンに入るたびに月光石は減っていくので、ここらへんで補給しておくといいね。

←いつも10個以上持っておくといい

羽衣洞

ここには、病気でうなっている変菌鬼が住んでいるぞ。こいつを助けてやれば、天上界に行くのに必要な、羽衣(はごろも)というアイテムがもらえるんだ。

←敵とはいえ、ちょっとかわいそう

胎蔵大日如来洞

仏舎利壺をストーパーにおさめたあとに、ここにある岩を剣でひと突きすれば、胎蔵(たいぞう)大日如来に会える。これで、菩薩の位を授かるんだ。

←位が上がるのってすごく楽しみ

うにょろ～んも好き♥（建物・ダンジョンの出入）

ガンダーラの世界には、たくさんの建物やダンジョンが存在する。それらのほとんどは、入口がぽっかり開いた四角い穴で、主人公がその中に入るときって吸いこまれていく感じなんだ。「うにょろ～ん♡」てな具合にね。

建物や穴は入ってみるまでだれがいるのかわからない。ムダ足になることもしばしばある。マップをよく見てね。

↑地面にぽっかり穴が開いてるとこがあって

↑上に行くとずずっずずっとしずんでいき

↑ついには吸いこまれてしまうのだ

畜生界

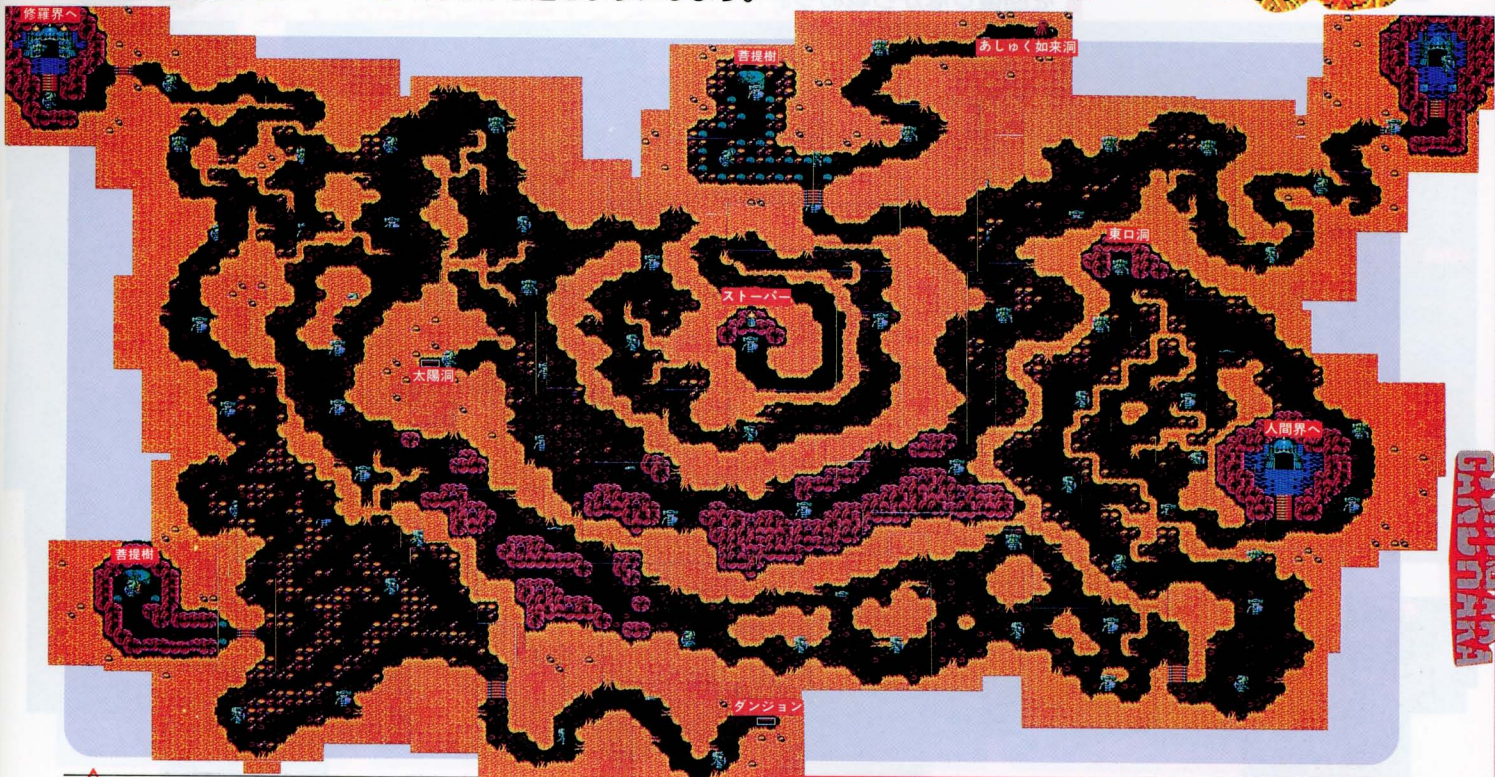
すでに3つの世界を解放して、キミの冒険の旅もいよいよ佳境に入るわけだ。地形が複雑なうえ、ダンジョンも広大でトリッキーな作りなので、マップをよく見ながら進むようにしよう。

↑弾を撃ちながら接近する梅巣

↑主多虎はHP回復の薬を持ってる

歓　喜　天

↓こいつの弱点は頭だ

修羅界へ
菩提樹
あしゅく如来洞
東口洞
ストーパー
太陽洞
人間界へ
菩提樹
ダンジョン

東口洞

安さ爆発、を売りにしているこの袋店では、法力の上限値をさらに上げる袋が買える。できれば手に入れたい。

←まるで安売りカメラ店のコピーだ

太陽洞

ここには、病におかされた多虎鬼がひっそり住んでいる。仏薬をわけてあげれば、ダンジョン内が絶えず明るくなる、すごいアイテムがもらえる。

↑病気で涙デルデルの多虎鬼。やさしい戦士なら仏薬をあげようね

あしゅく如来洞

ストーパーに仏舎利壺をおさめたら、あしゅく如来に会いに行こう。今度は観音位という新しい位を授けられるんだ。もちろん、このあとに不動明王に会いに行けば、青光の宝剣と宝甲がもらえる。今まで緑だった装備が青に変わり、ラストに向けて気分を一新できるぞ。

こうちょくっ!てのも好き♥(毒を手に入れた)

敵を倒すといろんなアイテムが手に入るけど、絶対欲しくないのが「毒薬」だ。ドクロマーク1個のときは攻撃ができなくなり、2個のときは体が動かなくなるんだ。敵にイヤになるほど攻撃されて、悲しくなってしまうぞ。

↑こうちょくっ! ダメージを受けるピコピコという音がもの悲しい

↑で、これが毒薬だ。おまえのせいで何度泣かされたことかわからない

←ここまで来ればキミもかなり強くなっているはず。次は仏陀位だ

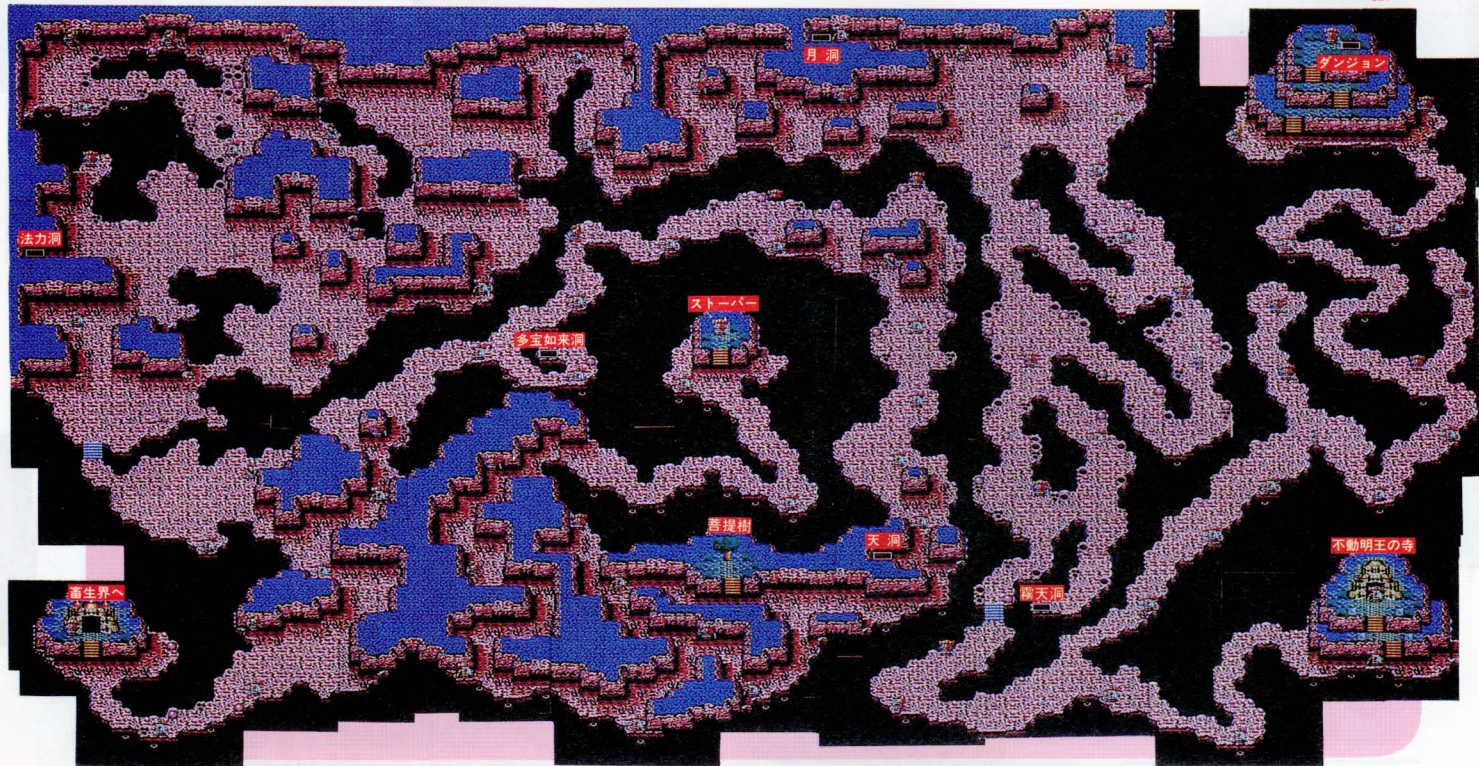
修羅界

ここ修羅界を解放すれば、天上界まであと一歩。毒を持った敵はいるわ、法力を使う敵はいるわ、姿を消す敵はいるわですごくつらい。菩提樹でまめに体力を回復しながら戦おう。

↑口から風を吹き出してくる北風

↑白王は姿を消して襲いかかるぞ

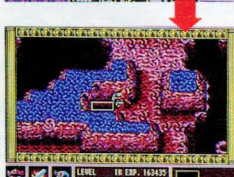
阿修羅王

↓左右の玉が、こいつの弱点だ

←月洞から地下通路に入ってみる

←中はダンジョンと同じつくりだ

←とりあえず下にひたすら進む……

←ずーっとずーっと進むと出口が！

←これで反対側の天洞に出ました

月洞・天洞

この世界の地形はうずまき状になっていて、行きたい場所に行くまでに、かなりの時間がかかってしまうんだ。それを解決してくれるのが、天洞と月洞だ。うずまきの外周付近と中心付近に位置する2つの洞くつは、地下でつながっている、いわば地下通路なんだ。これをうまく利用すれば、移動にかかる時間がぐんと短縮できるぞ。

法力洞

強い敵が多いこの世界では、法力を使う回数が多くなる。ここで法石を満タンにして、余裕を持って戦おう。

←こまめに法石を買っておこう

霧天洞

修羅界を解放したあとにこの洞くつに来れば、病気の霧天王に会える。助けてあげれば、重要な古文書が手に入る。

←修羅界を解放すれば扉が開くぞ

多宝如来洞

修羅界を解放したあとにここに来れば、仏陀の位を授けてもらえるんだ。そして、不動明王に会えば、最強の法剣と法甲がもらえるぞ。

←位を授かったら不動明王洞に直行

天上界

ついにやって来た天上界。ここに来るまでの道のりは、つらくて苦しいものだったはず。人間界〜修羅界までの5世界を解放して、やっと天上界に行く条件を満たしたわけだ。もっとも、人間界で少々歩きまわってからでないと、まだ行くことはできない。ここでは人間界〜天上界までの攻略法と天上界のようすを少し紹介しよう。

↑しつこく追ってきて炎を吐くんだ　↑突然、地面から姿をあらわすヤツ

卍 まずは人間界で天にのぼる準備をしよう!

↑かえって来ました人間界。すべてなつかしく感じるなあ……

✡ ショック! 天上界への道が通れないなんて…

修羅界を解放して、やっとの思いで人間界にもどってきた。おどろおどろしい他の世界とちがって、緑が美しい人間界はやっぱりいいものだ。

そして、残された最後の通路、天上界への山に登ってみると……。なぜか、天上界まで手がとどかないのだ。ここでめげていてもしかたないので、人間界をもう一度歩きまわってみよう。

↓あれれ? なぜ天上界に行けないんだろう。何が足りないのかな

✡ なつかしい人たちに会えば謎が解けていくぞ

人間界ではかつてお世話になった人たちに会おう。まずは学者に話を聞くと、天上界に上がるにはなんらかの呪文が必要だという。つぎに長老のところに行くと、ボケが始まっているのか、いまいち要領を得ない。最後に足を運んだ大日如来は、なんと天上界に上がる呪文を知っていた! ここで、しっかり呪文を聞けば天上界に行ける。

↑やっぱり、不自由な目がなおると隠れてた才能を発揮してくれる

↑長老さんて、意外にものを知らないんだ。来なければよかった

↑さすが大日如来様、ありがとうございます! さっそく覚えよう

ふわふわふわ…

↑山のてっぺんで呪文を唱えると……。あら不思議、体がふわふわ浮いてくるのだ

卍 ついに天上界、いっきにかけぬけよう!!

天上界に通じる山に登って、やっとの思いで知った呪文を唱えれば、そこはもう天上界だ。出現する敵はかなり強く、そのうえ菩提樹はこの世界に1本しかない。レベルが20以上ないとかなりきつい。

最後の世界は自力で攻略して欲しいけど、ひとつだけばらすと、この世界のボスを倒すにはダブル法力という技が使えないとだめなんだ。ある人物(?)にもらえるから、自分で探してみよう。

↑いくら最高の法剣と法甲を身につけていても、天上界ではキツイみたいだ

↑ダンジョンは今まででもっとも広くて複雑。要マッピングだね!

↑ここが夢にまで見た天上界か。さすが雲の上だけあって明るい世界だな

↑げげっ! さすがに強いし。なるべく菩提樹のそばで戦うようにね

↑天上界には竜王がいた! といってもドラクエIIとは関係ないよ

↑これが天上界のストーパー。ここに仏舎利壺をおさめれば……

媒体	ROM	左に同じ
対応機種	MSX MSX2	MSX2専用
RAM/VRAM	16K	128K
セーブ機能	パスワード	左に同じ
価格	6,800円	左に同じ

竜王の城に2か月宿泊していろいろな話を聞いた。旅先を決め、吉日を選び城を出る。空は晴れ、海はおだやかだ。船から見えるアレフガルドの地が小さくなっていく。

旅の扉の使い方

これからさきは、世界中を飛びまわる旅になるであろう。旅の扉は、そういう冒険者のためにあるワープポイント。一瞬にしてはるか遠いところまで移動できるのだ。

マップのA〜Mは旅の扉のある場所で、これらはつぎのように対応している。「A⇔G」というのは、AとGの扉のあいだを交互に通行できるという意味。「J⇔K」のみ片方向。

A⇔G　B⇔E　C⇔L
D⇔G　E⇔B　E⇔G
E⇔I　F⇔M　G⇔A
G⇔E　G⇔D　H⇔K
I⇔E　J⇔K　K⇔H
L⇔C　M⇔F

画面はMSX2版です

大灯台

アレフガルドの南の海に浮かぶ小さな島にある大灯台。海の男たちを見守るために建てられたはずなのに、いつからか、大陸の中央にそびえ立つハーゴンの神殿を見張るための建物になっている。

ここでは、最上階の兵士と7階の老人に会った。4匹のグレムリンに勝ち、5つのうちの1つを手に入れた。

※マップ内の数字は、黄緑＝昇り階段、黄＝下り階段の対応を示しています。

1F

2F

3F

4F

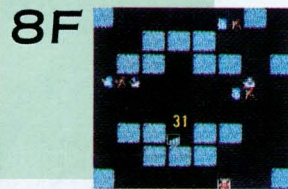
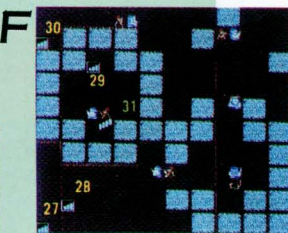
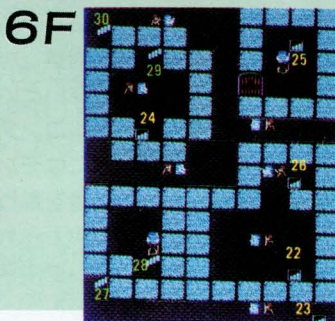
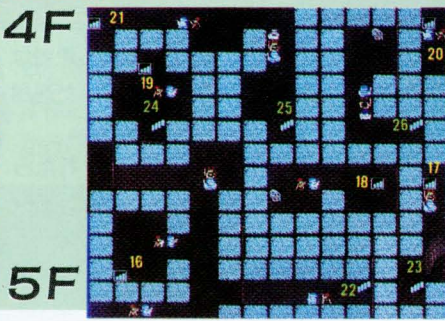
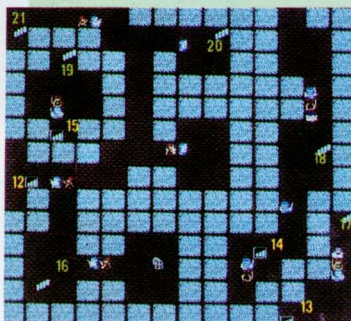
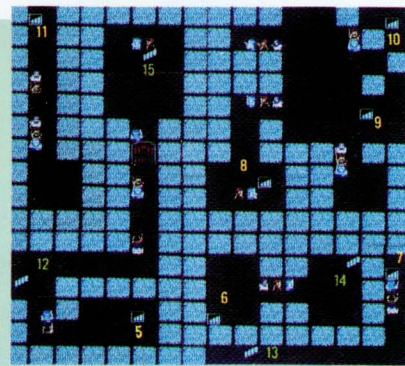
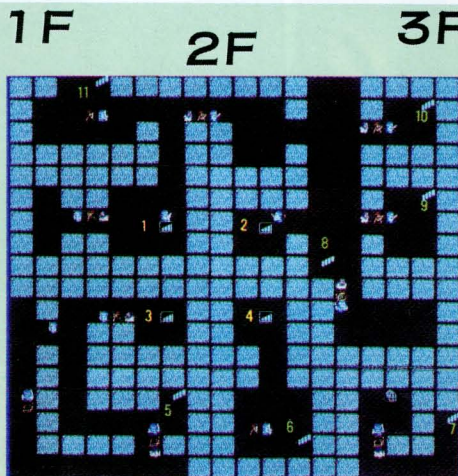
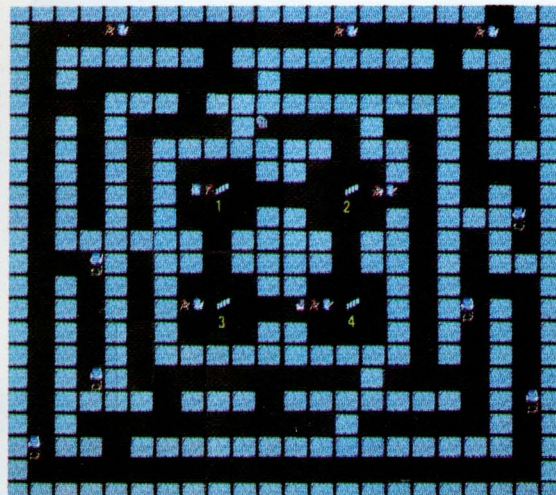
5F

6F

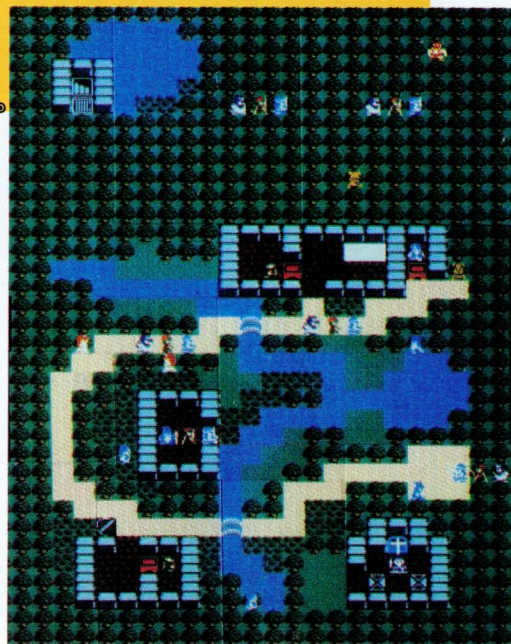
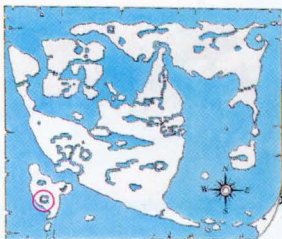
7F

8F

テパの村

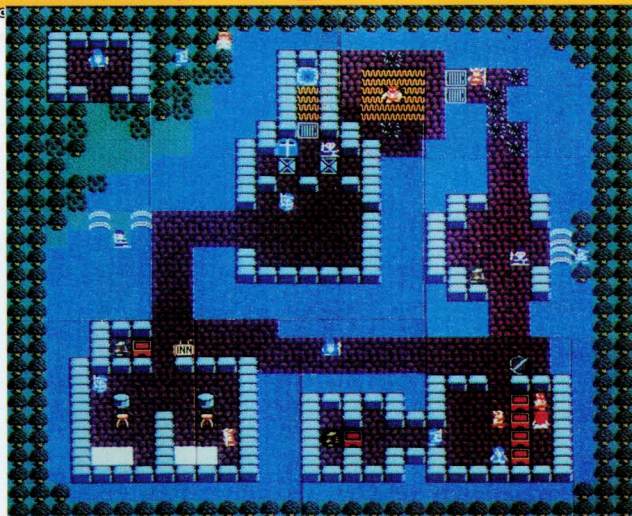
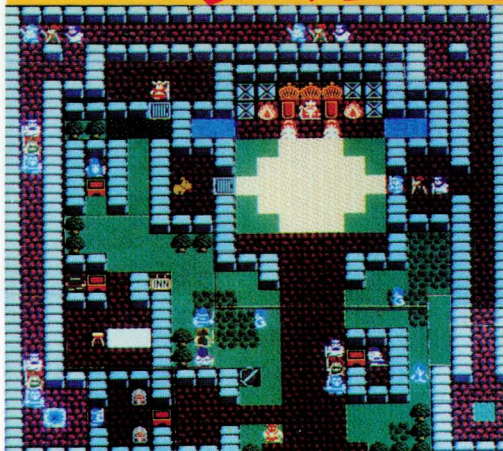
豊かな水源をもつテパの村。この村に行くには、大陸の南西にある2つの川のうち、左手の川を上り、川がとぎれたところで船を降り、岩山をまわって東に進まねばならない。

昔は湖と川がつながっていたらしく、村の南にある満月の塔まで船で行けたそうだ。この村の長老の話「水門を開けよ。さすれば乾ききった川にも流れがもどるであろう」は、どうも満月の塔に行く方法らしい。

水門は村の北西にある。行ってはみたけれど入れない。どうも牢屋のカギが必要らしい。カギを求めて村人の話を聞きまくると、「ラゴスをつかまえてください／ あいつは水門のカギを村から奪っていったのです」という情報にぶちあたった。牢屋のカギを手に入れて、ラゴスという盗人をつかまえて水門のカギも取りもどさないと満月の塔には行けないようだ。

⇧水門が閉じているためにまわりが乾ききっている。早くラゴスを探さねば

ベラヌールの町

ロンダルキア大陸の西に大きな島がある。そこには湖に囲まれた町ベラヌールの町があり、さまざまな旅人が立ち寄っていく。商人、吟遊詩人、兵士など、ここの人の話にはタイムリーな情報が多い。

町の長老とその孫の話から「ずっと東の海の小さな島に生えている世界樹の木の葉は死者をよみがえらせる力がある」とわかった。とある兵士は「稲妻の剣を使えば呪文を知らなくとも稲妻を呼べるらしい」と。話し好きのオバサンは「雨つゆの糸を聖なる織機で織ると水の羽衣（はごろも）ができるそうよ。でも、それを作れるのは世界で1人しかいないんですって／」そういえばテパの村に羽衣作りの名人がいると聞いたっけ。

「ローレシアのずっと南の海にあるデルコンダルの王様が5とおりあるアイテムのうちの1つを持っているらしい」とのうわさを聞き、旅立った。

デルコンダルの城

勇者しかたどり着けないという幻の城デルコンダル。この城にはモンスターと勇者を闘わせるコロシアムがある。デルコンダル王の最大の楽しみは、このコロシアムで行われる決闘を観戦することであった。しかし、ここしばらくのあいだデルコンダルを訪れる勇者はなく、王様は長いあいだ退屈な生活をおくっている。

「わしを楽しませてくれたらほうびをとらせよう」と、王様がいう。どうもモンスターと戦わなければならないようだ。モンスターを打ち負かし、王様からほうび(もちろん5つあるうちの1つ)をもらう。

それを手に入れたら、牢屋にいる兵士の話を聞く。「はるか南の島ザハンに住むタシスンという男が金のカギを持っている」とのこと。金のカギを持ってこの城にもどり、武器屋の裏からこっそり忍びこむ。武器屋のオヤジが持っているといううわさのガイアのヨロイが手に入るのだ。

山びこの笛のことも聞いた。

ザハンの町

↑場所は秘密

デルコンダルの南にあるというザハンの町は、ローレシアの旅の扉で行ける小島のとなりの島にある。この町に住んでいたはずのタシスンは、船もろともモンスターに沈められてしまったらしい。だからといって広い海を金のカギを求めて探しまわってもムダなこと。タシスンはとても犬が好きだったらしい。町にいる犬にでも聞いてみるか。

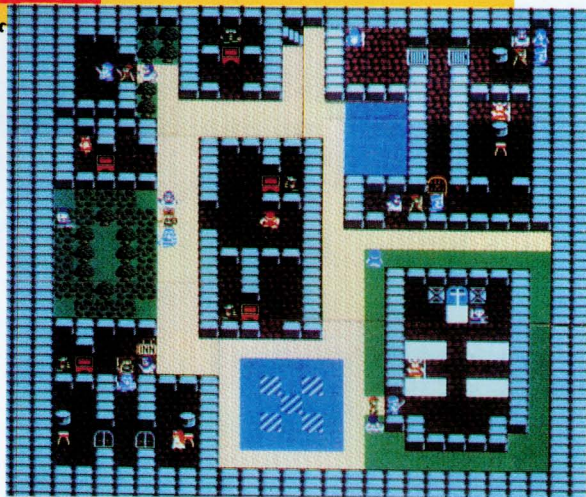
「あのね／　海のどこかに浅瀬に囲まれた洞くつがあるんだって。そこに入るには、月のかけらがいるって、おばあちゃんがいってたわ／」という話を女の子から聞いた。月のかけらといえば満月の塔。満月の塔に入るにはテパの村の水門を開けなくては。手に入れた金のカギもいろいろ使ってみよう。

ペルポイの町

金のカギを使ってロンダルキアの南にある町の扉を開ける。なんと地下に町があるではないか。この町の牢屋に捕らえられているはずのラゴスから、水門のカギを手に入れるのだ。しかし、牢屋に着いてみると、ラゴスの姿はない。いったいどこへ？　牢屋の暗闇のカベの先で、ついに会えたのだった。

道具屋にも秘密がある。ふたつある道具屋のうち大男の道具屋でメニューがひとつとんでいるのに気がついた。人にいえないものを売っているらしい。

ここでは最終アイテムについての情報も聞ける。また、神父様のいうことは忘れないようにメモしておいた。

↑牢屋のカギと水門のカギを手に入れたらテパの村にもどって水門を開ける

満月の塔

月のかけらがあるという満月の塔は、7階建ての荘厳な建物だ。満月の塔へは船でしか行けない。だから、テパの村の水門を開けたのだ。

月のかけらは塔の1階にあった。1階は1階でも5階まで上がってから下りないと行けない場所だ。

老人からあるかけらを受け取り、いままで入れなかった海底の洞くつをめざす。

1F

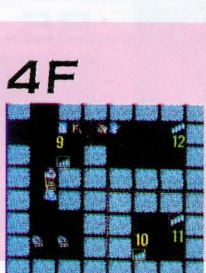
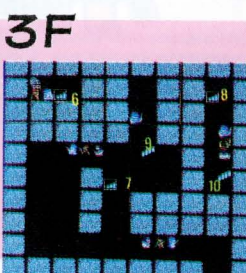
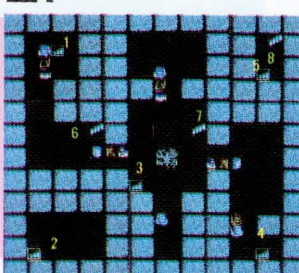
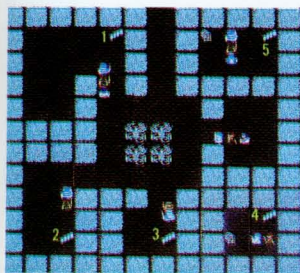
2F

3F

4F

5F

7F

6F

要注意！ 危険でやっかいなモンスターたち

パペットマン

スクルトを使う。そのうえ不思議な踊りでMPを減らされる

悪魔神官

ほとんどの呪文を使ってくる。とくにザオリクを多用する

ブリザード

このモンスターがザラキの呪文をかけてきたらひたすら祈れ

シルバーデビル

あまいにおいで眠らせておいて、ベギラマの呪文をかける

ハーゴンの騎士

ルカナンを使って守備力を弱めさせ、2回ずつ攻撃してくる

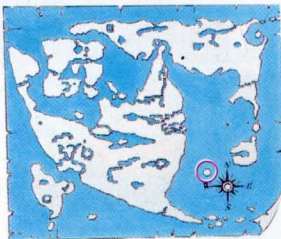
ドラゴン

炎をはいて大ダメージをあたえる。ドラゴンキラーが有効だ

ギガンテス

大ダメージを受けるが、倒すと破壊の剣が手に入ることあり

アークデーモン

炎をはくうえ、イオナズンもかけてくるとんでもないやつだ

海底の洞くつ

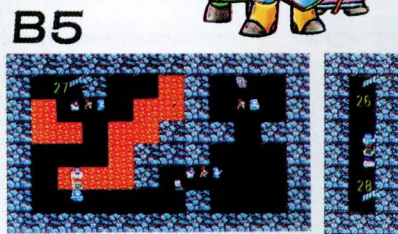
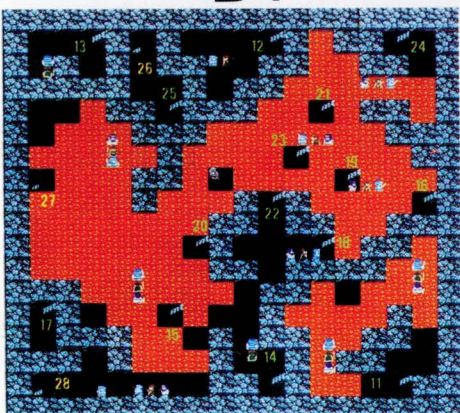
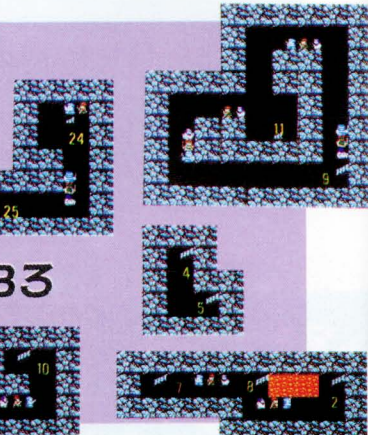
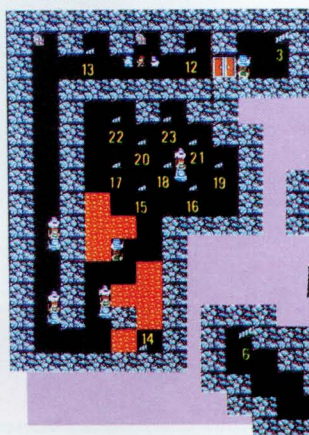
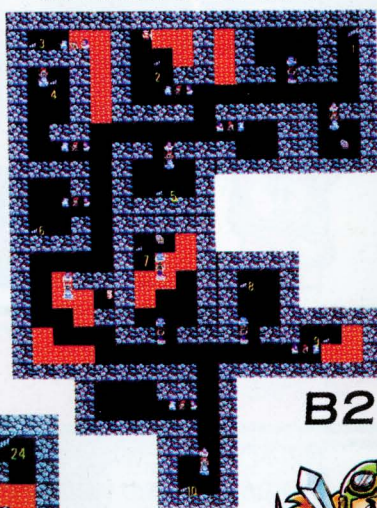
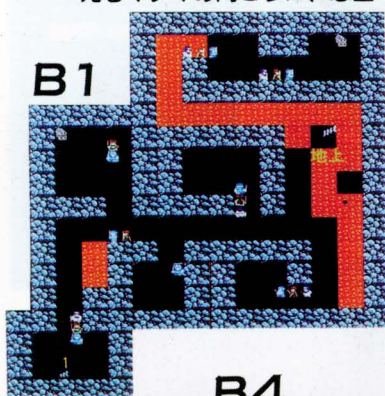
世界樹の島から北へ行くと浅瀬に囲まれた洞くつがある。この洞くつの奥深く、赤く燃えるマグマの向こうに、悪霊の神をまつる礼拝堂があると伝えられる。この礼拝堂の奥に重要な物が安置されているといわれているが、それを見て帰った者はないという。よほど祟るのか、あるいは洞くつに想像を絶するモンスターが住み着いているのか。どちらにしても命をかけて進まねばならない。そのアイテムがなければロンダルキアへの道は開かれないという古い言い伝えがあるのだ。勇気をだして地下5階へ。地獄の使いを倒せば、宝箱は目の前だ。

B1

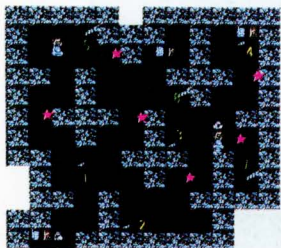
B2

B3

B4

B5

地下4階から5階に下りると邪悪な神父が待っていた……

地獄の使い現る！

いけにえにしてやると宣言されて地獄の使いと戦わされる！

ロンダルキアへの洞くつ

苦労して手に入れたアイテムを使え！

あれを5つ集めて精霊のほこらに行く。ローレシア南方の海にポツンと浮かぶ島だ。ここで最終アイテムを授かる。それを持ってロンダルキアへの洞くつに行った。ここには稲妻の剣が隠されている。

洞くつのなかにはワープや落とし穴がいっぱい。マップなしでは迷子になっただろう。

1F

ロンダルキア南の沼地へ

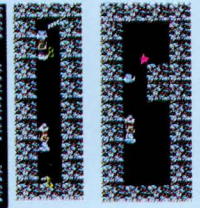
B1

2F

3F

5F

4F

6F

ロンダルキアへ

6階はそこらじゅうでワープさせられる。通路の、先が見えないところがワープポイントで、行き先がA～S。出口(階段18)への最短道順は、⇒H⇒M⇒P⇒Q⇒R⇒Sだ。

ハーゴンの神殿

神殿にたどり着いた。なぜかローレシアのお城に見える。そう、これこそハーゴンのまやかしの術なのだ。アイテムを使ってまやかしを打ち破る。左側の木のところに行って建物への入口を探す。十字架の中央から2階へワープ。めざすハーゴンは7階だ！

1F

2F

3F

4F

アトラス現る

4階の上り階段を守っている一角獣族の親玉。左手には、石で作ってあるようなコンボウを持っているぞ。

5F 6F

バズズ出現

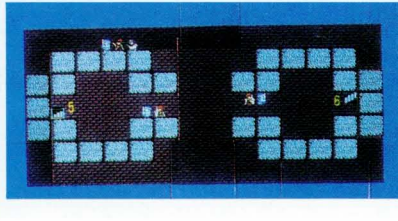
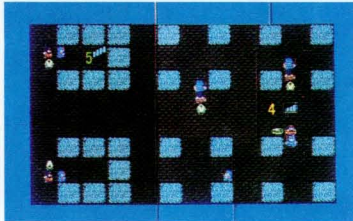
5階の上り階段の番人。デビル族のなかでいちばんの強敵だ。体はムラサキ色で凶悪な表情をしている。

ベリアルを倒せ

最後の階段で対決するデーモン族最強のモンスターだ。シッポの先がウインドウのワクにかかるくらい大きい。

7F

大神官ハーゴンとの戦い！

7階はハーゴンの部屋。階段から部屋の入口まではトラマナの呪文でバリアーのダメージを防ぎながら進む。そしてハーゴンに話しかけると戦闘シーンに突入だ。

FAN ATTACK

ENIXオープンとJAPANオープンの全ホール攻略ガイドで、アマチュアからマイナープロへ一気にレベルアップ!

ワールドゴルフII

エニックス
☎03-366-4345
発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

このあいだアメリカで開催されていたマスターズはサンディ・ライルの劇的な初優勝でその幕をとじた。テレビ観戦していてコーフンした人は、ワールドゴルフIIのENIXオープンやJAPANオープンで優勝の気分を味わおう!

ショットの基本とパットのコツをつかんで優勝をねらえ!

風を読んで的確なショット

「風が吹いたら桶屋(おけや)がもうかる」なんていうことわざがあるが、ことゴルフの世界では「風が吹いたらゴルファーが困る」。風のせいで弾道が変化するため、ねらったところにボールを打つのがとことん難しくなるためだ。

たとえばプロゴルフの全英オープンは、毎年イギリスのリンクス(パソコン通信じゃなくて海辺にあるゴルフコースの総称)で開かれるため、海辺特有のものすごい風のなかで行われる。全英オープンに勝つためには、まず風を征服しなければならないのだ。ワールドゴルフIIでも、ときおりものすごい風がでる。いつもはやさしいホールでも、ひとたび横風や向かい風がふいたりすると、飛距離や弾道、ボールを落とす位置がまったく変わってしまい、パーを取ることすら難しくなるのだ。

では、風が強いときにはどのように打てばいいのか。

⑴向かい風(アゲンスト)では、風に負けて飛距離を落とさないように、できる限り低いボールを打つ。ちなみに、低いボールは木の下を通り抜けさせるときなどにも有効だ。

⑵追い風(フォロー)のときは、ボールを風に乗せていつもより遠くへ飛ばすため、思いきり高いボールを打つ。ただし、飛ばしすぎてOBになったりしないていど。

⑶横風のときは難しい。目標地点よりすこし風上に向けて打つだけでなく、もうひと工夫ほしい。風上の方向に軽く曲がるようにフックやスライスをかけるのだ。風に応じて、曲げ方や打つ方向を変えるようにしよう。

10メートルのアゲンストだったので、思いきり低いボールを打った。左側のヤシの木よりも低い弾道なのが特徴的。ボールはまっすぐに飛んでいき、フェアウェイの左サイドに落ちるという、まさしくナイスショットとなった。

6メートルのフォローがふいていたので、思いきって高いボールを打ったところ。ごらんのとおり、左のヤシの木よりも高い弾道だ。右サイドをねらったのは、飛びすぎても左のバンカーにつかまらないようにするため。

右からの横風が8mとかなり強いため、やや右よりに、しかも少しスライスをかけて打った。ボールは始め右側に飛んでいったが、途中から風にあおられて左にフックし、結局はフェアウェイ左サイドに落ちた。

ボールの状態でクラブを選べ

ボールの置かれた状態(ライという)によって、ふつうに選択できるクラブを使ってもうまく打てないことがある。たとえば、ボールがものすごく沈んでいるときに4Wあたりを使っても、ボールはまともに飛ばずにダフってしまう(ボールの上のほうをたたくこと。ボールはちょこっと転がるだけ)ことが多い。そこで、クラブ選択が難しいライと、そのライのときにまともに打てるクラブの種類を表にした。表のとおりにクラブを選べばしっかり打てる。ただし、ラフが深くなるにつれて飛距離がだいぶ落ちる。このことも計算に入れてクラブを選ぼう。

ボールの状態	コメント	ボールの状態	コメント	ボールの状態	コメント
	3WからPTまで使える		3IからPTまで使える		8IからPTまで使える
	4WからPTまで使える		6IからPTまで使える		5IからPTまで使える
	2IからPTまで使える		3IからPTまで使える		7IからPTまで使える
	5IからPTまで使える		4IからPTまで使える		8IからPTまで使える
	3IからPTまで使える		5IからPTまで使える		5IからPTまで使える

芝目でねらうラインを決定

ワールドゴルフIIのグリーンは、ベント芝か高麗(こうらい)芝で作られている。

ベントは柔らかい芝なのでボールの勢いが弱められにくい。弱く打ってもわりと転がるし、あまり曲がらない。

高麗は硬い芝で、強めに打たなければ転がらない。また、ボールの勢いが食われやすいので、弱めに打つと思っていたよりも曲がってしまう。

グリーンはまったくといっていいほどフラットなので、パットする方向を決めるときに重要なのは芝目だけだ。

芝目と同じ方向か逆の方向にパットするときはまっすぐ転がるが、それ以外では芝目の方向に曲がってしまう。いちばん真横からパットするときで、弱く打つとカップ2つぶんも曲がることがある。芝目に対して斜めに打つときもカップ1つぶんは曲がる。

写真の矢印はパットの向きと芝目の関係を表している。ベント芝のときは球足(たまあし)が速くなるぶんだけ曲がり方がすこし鈍くなる。

賞金をかせいでレベルアップ

本物のゴルフのトーナメントと同じように、このゲームのトーナメントでも賞金がもらえるようになっている。そして、下の表のように、かせいだ賞金の額に応じてプレイヤーのレベルが上がるのだ。レベルが上がれば1ランク上のトーナメントにも出場できるようになる。

トーナメントに出場するには、参加費用を払わなければならない。すくなくとも参加費用ぶんの賞金はかせぎたいので、優勝をのがしたとしても、上位入賞を目指す必要があるのだ(20位以上にならないと賞金がもらえない)。

優勝したときは、優勝賞金がもらえるだけでなく、賞品として飛距離がのびる高性能クラブセットももらえる。

■レベルアップに必要な獲得賞金額

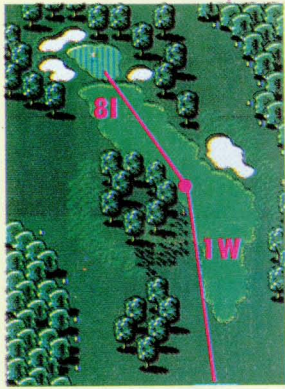
レベル	獲得賞金	参加できるトーナメント
アマチュア	300万円未満	ENIXオープン
マイナープロ	300万円以上	ENIXオープン、JAPANオープン
メジャープロ	1500万円以上	ENIXオープン～JAPANマスターズ
スタープレイヤー	5000万円以上	ENIXオープン～WORLD CUP

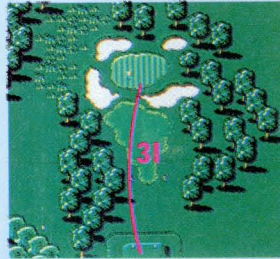
■トーナメントの種類とデータ

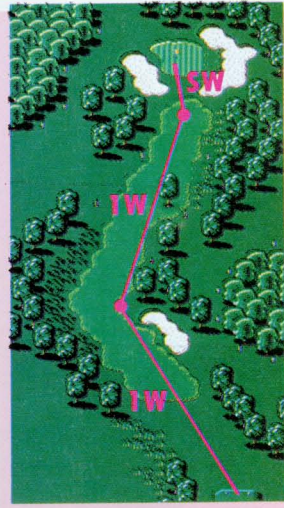
トーナメント名	参加費用	優勝賞金	コメント
ENIXオープン	10万円	100万円	賞品としてクラブセット「グラファイトAPEX」がもらえる
JAPANオープン	20万円	300万円	賞品としてクラブセット「NASA-88」がもらえる
JAPANマスターズ	40万円	800万円	賞品としてクラブセット「セラミック959」がもらえる
WORLD CUP	80万円	2000万円	賞品ではないが「感動のエンディング」が見られる

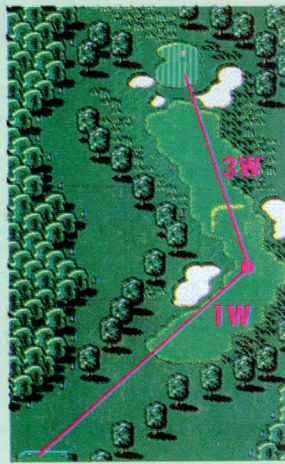
実録！ M·FAN選手がJAPANオープンに優勝するまで

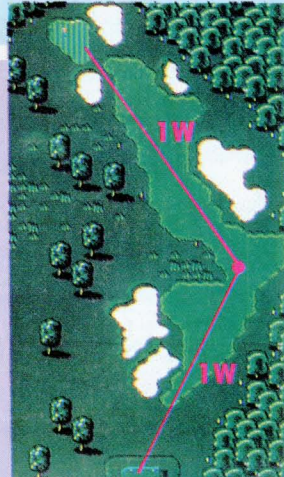
コース1(ENIXオープン開催地)全ホール攻略ガイド

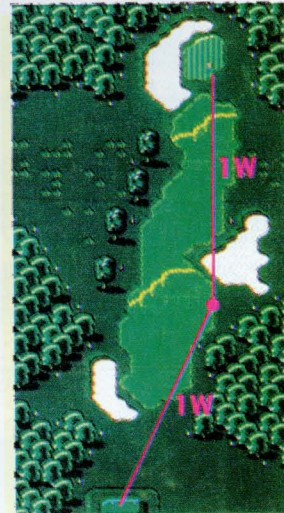
1番ホール 319m PAR4

だれもがいちばん最初にプレーする記念すべきホール。ティーショットはフェアウェイの左サイドに落とそう。右サイドにはバンカーがあるのでちょっと危険だ。また、左をねらいすぎると林に突っこむ可能性がある。要注意だ。セカンドは8Ｉくらいで十分とどく。

2番ホール 162m PAR3

グリーンまわりのバンカーに落としさえしなければ、パー以上はまちがいない。ショートホールだからパッティングは慎重に。ティーショットは3Ｉあたりで手堅くＩオンさせよう。風の向きには十分注意すること。バンカーにつかまったときは、ピンを直接ねらうよりもピンの手前に落とすつもりでアプローチを打とう。先は長いのだ。

3番ホール 432m PAR5

高性能クラブセットなら2オン可能なロングホール。ティーショットはフェアウェイの右サイドがベストポジション。左サイドのラフにいっても斜面になっているのでフェアウェイにもどってくる。右サイドにあるバンカーは要注意。

4番ホール 396m PAR4

ティーショットで230メートル以上飛ばさないと左サイドのバンカーは越えない。ここはフェアウェイのセンターをねらうのがベストだ。セカンドは、低いボールをグリーン手前に落として転がしてのせる攻め方が有効だ。

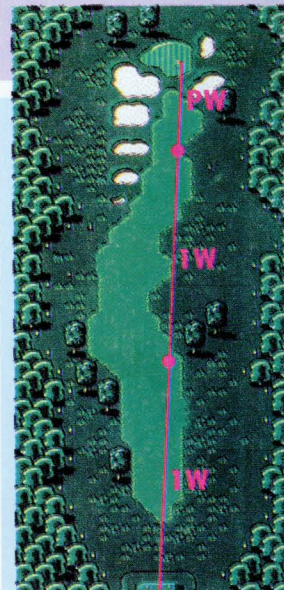
5番ホール 414m PAR4

アゲンストのときは、始めから持っているカスタムＥＸ－７では2オンは無理だろう。飛ぶクラブセットなら、ティーショットをまっすぐ打ってショートカットをねらうのも手だ。とにかく、グリーンへの最短距離をねらえ。

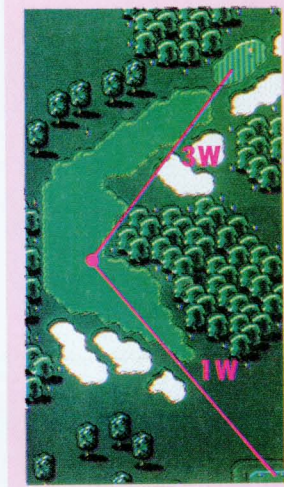
6番ホール 410m PAR4

フェアウェイの中央におおきなマウンド(小山)がある。カスタムＥＸ－７だとマウンドの斜面に当たって戻ってきてしまうので、なるべく右サイドをねらおう。このホールも距離が長いので、アゲンストだと2オンは無理だ。

7番ホール 133m PAR3

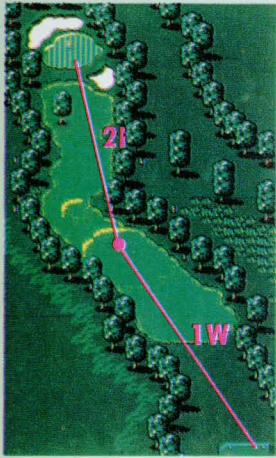
グリーンの手前に大きな池があるショートホールだ。133メートルと比較的短いが、けっこう難しい。ピンがグリーンの右側に立っているときに、直接ピンをねらうのは自殺行為かもしれない(池ポチャが待っている)。とはいえ、グリーン左サイドからスライスするように打ってもバンカーが口を開けて待っているのだ。

こういうときは危険な考えを捨てて6Ｉくらいでグリーン中央をねらうのがベター。バンカーに落としたり池ポチャではパーすらねらえない。

8番ホール 486m PAR5

ただひたすらまっすぐの長い長いロングホール。ＩＷをまっすぐ2回振って、仕上げにＰＷかＳＷを使えばそれでＯＫ。サービスホールなのだろう。こういうホールでは確実にバーディーを取るように。さもないと順位が下がる。

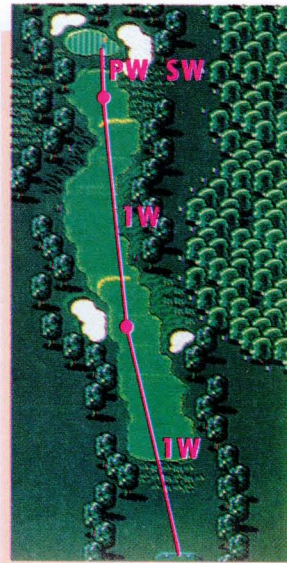
9番ホール 423m PAR4

右にドッグレッグしている距離の長いパー4。ティーショットは、右すぎても左すぎてもＯＢになってしまう。風が強いときなどはとくに注意。ＯＢは怖いけれども、ティーショットはフェアウェイ右サイドをねらいたい。

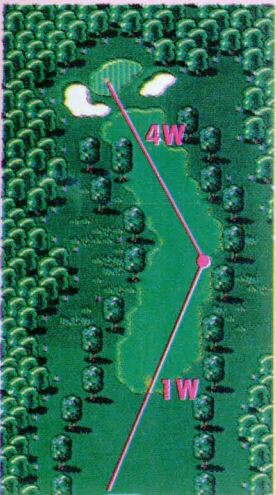
ENIXオープン出場者名簿 ツルタ、ピート、ウエハラ、コウジ、オオマチ、カネダ、シノヅカ、キョセン、イツキ、トバリ、カケフ、マエダ、ヨシカワ、ナガシマ、ハラ、ホシノ、クワタ、アカシ、ツルチャン、シムラ、ババ、イシゲ、アナン、ソネ(こらこら)、フジキ、フルタチ、エガワ⇒

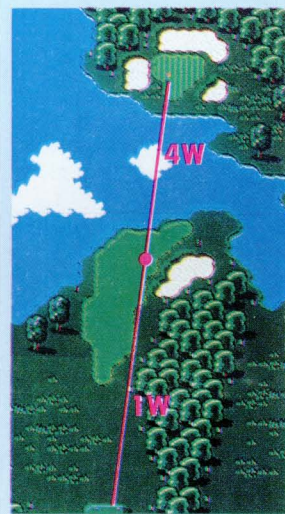
10番ホール 355m PAR4

ティーショットはフェアウェイのセンターへ落とすのがベスト。セカンドを打つとき、フェアウェイにひょっこり生えてる木に当たる心配がほとんどなくなるからだ。セカンドはグリーン手前から転がっていくようなショットを打ちたい。

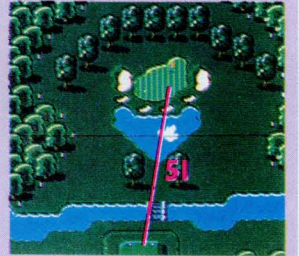
11番ホール 178m PAR3

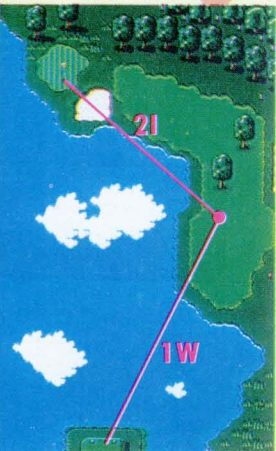
このショートホールもいやらしいコースレイアウトになっている。グリーンをすこしでもオーバーすると後ろを流れているクリーク(小川)につかまるし、グリーンにとどかないときは手前のバンカーにつかまってしまう。ピンがグリーンの奥や手前に立っているときは、ボールが着地したところでピタリと止まるように、比較的高いボールを打つ必要がある。そうすると長いパットを残す可能性が高いので、カップの位置から芝目に沿ってパッティングできそうなところをねらおう。

12番ホール 473m PAR5

ティーショットの落とし場所付近の両サイドにバンカーが口をあけているが、これに落としても3オンは十分に可能だ。ただし、バーディーを取れる確率はかなり減る。ティーショット、セカンドともにフェアウェイならバーディーはかたい。

13番ホール 386m PAR4

風がジャマしなければ、ここも距離のわりにはバーディーを取りやすいホールだ。ティーショットをフェアウェイ右サイドに落とせば、グリーンをさえぎるものはなにもない。セカンドは4Wでグリーン手前から転がそう。

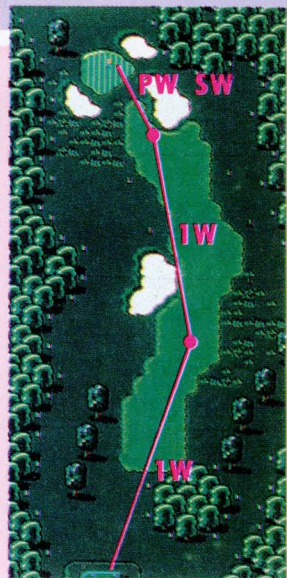
14番ホール 398m PAR4

セカンドの距離感がたいへん難しい。ティーショットはフェアウェイをキープすればいいのだ。セカンドは、始めのうちは自分が考えているよりも1つ大きいクラブで打つといい。グリーン奥のバンカーに入ったとしても池ポチャよりはマシだ。

15番ホール 140m PAR3

パーをとることさえ難しいショートホールだ。ティーショットにすべてがかかっているわけだが、始めのうちは、手前の木に当ててしまったり、バンカーに入れたり、池ポチャしたりする可能性が高い。ここはいちばん安全そうなグリーンのわきにあるバンカーに落とすといいだろう。ちなみに、ティーグラウンドの手前にある木と木のあいだをうまく抜け、ほんの少しフックしてグリーンとバンカーのあいだの狭いところにワンバウンドし、グリーンにのる。なんていうショットが打てれば気持ちいいだろうなあ。

16番ホール 380m PAR4

ティーショットはフェアウェイ中央の木の手前をねらって打とう。木の右側に落とすと、セカンドでグリーンをねらうのが難しくなる。ただ、どんなにいいポジションからでもバンカー越えはさけられない。また、飛ばしすぎると池ポチャなんてことになりかねないので、クラブ選択には注意すること。

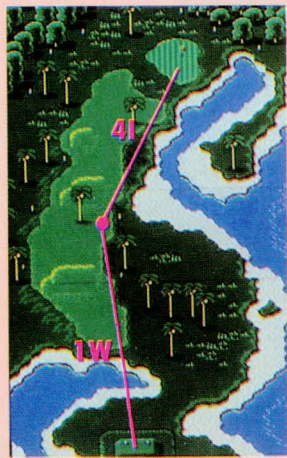
17番ホール 385m PAR4

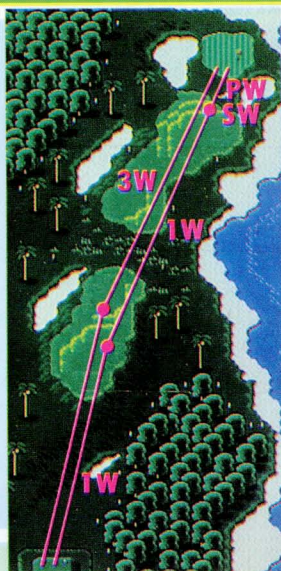
飛ぶクラブセットなら、ティーショットはバンカーの右側をねらってもいい。そこがいちばんいいポジションなのだ。カスタムEX−7ではとどかないので、バンカーの左側に打とう。セカンドがすこし難しくなるが、スコアを落とす危険は少ない。

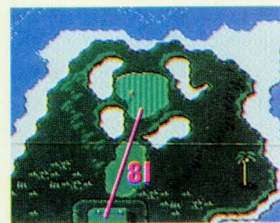
18番ホール 473m PAR5

ティーショット、セカンドともに1W。バンカーには気をつけよう。両方ともフェアウェイをキープできればバーディーはかたい。かなり強いフォローがふいていたり、飛ぶクラブセットを使っていたりすれば、イーグルも十分にねらえる。

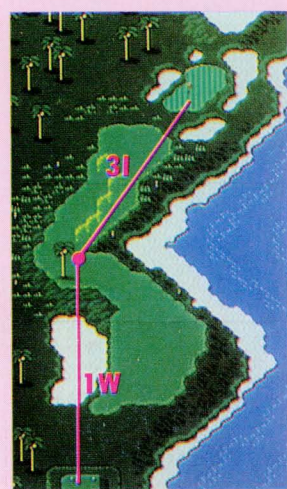
ENIXオープン出場者名簿 ヤマモト、タモリ、イシザカ、キヨハラ、スギヤマ、ヤスダ、オウ、マユミ、タケチャン、カトチャ、ナカハタ、ヨシヒコ、の39人の出場者でした。ほとんどプロアマ戦ですね。

コース2(JAPANオープン開催地)全ホール攻略ガイド

1番ホール 362m PAR4

コース2は海辺に沿ってレイアウトされていて美しい。また、ほとんどの人が「グラファイトAPEX」を手に入れているはず。1番ホールはフェアウェイの木に気をつけてティーショットを打てばそれほど難しくはない。

2番ホール 478m PAR5

フォローであれば2オンがねらえるサービスホール。ティーショットさえしっかりフェアウェイをキープしていれば、バーディーはかたい。できればイーグルをねらいたいところだ。フェアウェイの木とバンカーには気をつけよう。

3番ホール 118m PAR3

ここも風さえふいていなければサービスホールだ。8Iくらいでピンをデッドに攻めるといい。くれぐれも、グリーンをオーバーして奥に流れているクリークに落としたり、グリーンまわりのバンカーを直撃したりしないように気をつけること。ここでボギーをたたいたりしたら致命傷になる。コース2はインの9ホール(10番～18番)がかなり難しいので、アウトの9ホールでスコアを上げておかないとかなりキツイのだ。

4番ホール 383m PAR4

フェアウェイが右に左に曲がりくねっていて難しそうに見えるが、なんのことはない。フェアウェイの木を目掛けてまっすぐティーショットを打ってやればいいのだ。ただし、風の計算をまちがえると、大変なことになる。

5番ホール 405m PAR4

ティーショットがフェアウァイをキープしていさえすれば、ここも楽にバーディーがとれるホールだ。ただし、フェアウェイの左サイドはダメ。左サイドにティーショットを落とすと、セカンドを打つときに木がジャマになってグリーンをねらえなくなるのだ。このホールを終わった時点で2アンダーくらいのスコアでないと上位進出はキツイ。

6番ホール 233m PAR3

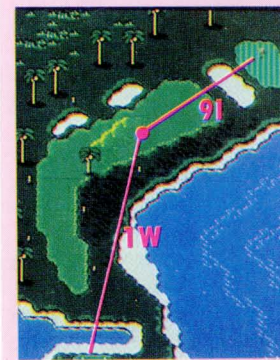
フォロー以外の風向きで、クラブセットが「グラファイトAPEX」だと1オンするのはムリ。ティーショットはグリーン手前の安全なところに落とそう。もし1オンできる状態であれば、海側からフックをかけてグリーンをねらうのがいいだろう。くれぐれも海に落とさないように。

7番ホール 392m PAR4

このホールあたりからだんだん難しくなっていく。右側はすべてガケ、左にはバンカー。ティーショットのコントロールを要求されるホールだ。右のラフにつかまったらボールはコロコロころがって、海に落っこちてしまうぞ。

8番ホール 482m PAR5

わりとかんたんなホール。ティーショットやセカンドが多少フェアウェイをはずしても大丈夫だ。もっとも、飛ぶクラブセットであれば、フェアウェイをキープして2オンをねらいたい。確実にバーディーをとっておこう。

9番ホール 310m PAR5

ここはフェアウェイに沿って攻めるよりも、思いきってドッグレッグをショートカットしよう。あまり右をねらうと海に落ちるので要注意。また、グリーンを少しでもオーバーするとOBなので、セカンドは慎重に打つこと。

JAPANオープン出場者名簿 ピート、スギハラ、ナカハタ、エガワ、ワタナベ、ナカムラ、フジキ、マエダ、カナイ、イシイ、シャビン、ハセガワ、イリエ、コバヤシ、ユリ、シゲノブ、カケフ、オウ、キョセン、ホシノ、イソムラ、ユハラ、スズキ、メシアイ、デグチ、クサカベ、ヤスダ⇨

10番ホール 402m PAR4

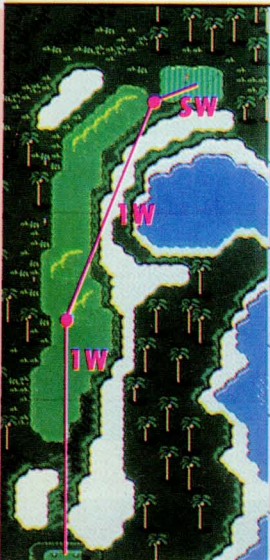
インの数少ないサービスホールのひとつ。ティーショット、セカンドともにフェアウェイの木にあたらないように気をつければ、バーディーはかたい。左からの横風が強いときはボールが風に乗って海ポチャになるかもしれない。低いボールを打とう。

11番ホール 190m PAR3

だだっ広いバンカーにグリーンが置かれているわけだが、グリーンの前後にある池がクセ者だ。へたにショートでもしようものなら手前の池に落ち、オーバーしようものなら後ろの池に落ちる。かといって、池をさけるとバンカーへ。さらに、低いボールを打とうものなら、ボールが転がってまたまた後ろの池へ。とにかく、このホールを攻略するには高いボールでグリーンの中央に止めるしかないだろう。たいへん意地の悪いホールだ。

12番ホール 344m PAR4

左に見える海がどうしても気になるので、右へ右へと打ってしまう。しかし、このホールの右サイドにはOBが待っているのだ。ここは、フェアウェイ中央のマウンドをねらおう。飛びすぎるとバンカーに入ってしまう。210メートルくらいがベスト。

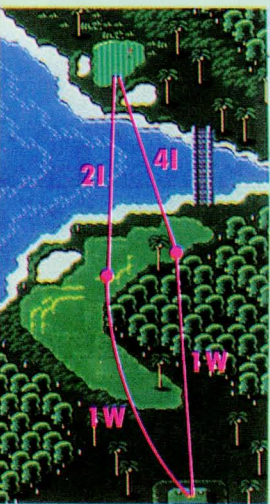
13番ホール 458m PAR5

ティーショットさえフェアウェイをキープすれば、セカンドがラフにいこうが、バンカーにつかまろうが、とにかく3オンはできる。また、風がフォローであれば2オンも十分可能だ。3打目の距離感をまちがうとOBの可能性がある。要注意。

14番ホール 346m PAR4

フェアウェイ全体が尾根になっていて、しかも左がバンカー、右が海というとんでもないレイアウトのホール。ティーショットは高いボールを打ち、尾根の部分にピタリと止めないとダメ。止まらなかったときはリカバーに思いきり苦労するのだ。

15番ホール 168m PAR3

これまた難しい海越えのショートホール。手前には海が広がっているし、グリーンまわりは巨大なバンカーでかためられている。ここを攻める方法としては、高いボールを打ってグリーンにダイレクトにオンさせるか、グリーンと海のあいだでワンクッションさせ、転がしてグリーンにのせるかの2つに1つだ。前者は風にあおられやすく、後者は海に落ちる危険がある。グリーンのわきにあるバンカーに入ることを覚悟して、中くらいの高さのボールでグリーンをねらうという手もある。

16番ホール 408m PAR4

フォローの場合や飛ぶクラブを持っているときは、林の上をショートカットしていくのがいい。それ以外のときは、フェアウェイに沿ってスライスをかけよう。セカンドは海越えのため距離感をつかみづらい。左のバンカーには絶対に入れないこと。

17番ホール 500m PAR5

2オンはまずむりなので、島づたいに攻めよう。ティーショットをめいっぱいかっとばし、セカンドはフェアウェイをオーバーしないように気をつける。そして3打目は、9Iくらいでピンのそばに寄せよう。風にさえ気をつければ大丈夫だろう。

18番ホール 419m PAR4

このホールはピンの位置によって攻め方を変えよう。ピンが左手前にあるときはティーショットを右のフェアウェイに落とし、それ以外のときは左のフェアウェイに落とそう。グリーンまわりのバンカーに落とさなければバーディーがとれるはずだ。

JAPANオープン出場者名簿 トバリ、ナガシマ、オザキ3、アライ、タカハシ、ニイゼキ、オオマチ、エビハラ、ウエノ、イワシタ、カネダ、マユミ、の39選手が出場します。かなり有名なプロの参加が多くなってきたのが特徴的。

GAME CRUSADERS

ゲーム十字軍

足が太いっ!! お面ライダーじゃないぞ。『イース』に登場するデカキャラ「ピクティモス」だもん。FFBのおはなしなんとかのバボのように、ムチムチのプリプリになってしまった。「バシッ」い、い、痛いじゃないですか、本当のことを言っただけじゃ「ボカスカ……」。うう。

またまたアタマから軍人将棋についてのウンチク 100勝するには30時間ほどかかる!

100勝するととってもいいことがあると思い

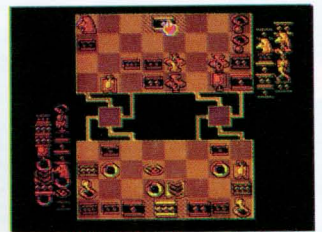
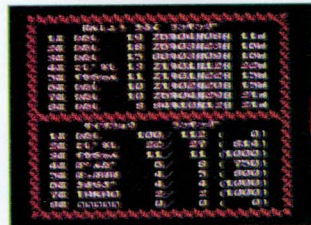
『軍人将棋』の説明書に100勝すればいいものが見られると書いてあることを発見したのがきっかけだった。そのころ編集部ではこのソフトのギャグ攻撃の毒気にあてられ、全員だじゃれ病になっていた。このままではみんながあぶない。そこで勇者が1人選ばれ、100勝して完全クリアをめざしたのだった。

100勝するには非常にしつこい性格が必要だ

前号で紹介したように、ちょっと連勝しただけであれだけりっぱなお魚のグラフィック見せてくれるんだから、100勝もすればきっとすばらしいものが待っているに違いない。

コツをつかめば1時間で7勝はできるけど、同じパターンを続けると敵に読まれて、速攻されて負けたりする。結局、苦節2か月、のべ30時間ほどかかって100勝した。そして、出てきたのは画面いっぱいのウナギ。しかも『レプリカート』のパロディになっていた。

100勝するまでにひまつぶしするにはこれね

バグと戦っている最中に(F1)を押すとBGMが変わるのだ。押すたびに曲が変わるので、いろいろと気分を変えてバグと戦おう。ん〜とこれだけ(福岡県/船田治伸・?歳)ね。

苦節2か月。とうとう100勝できた。この日がくるのをどんなに待ちわびたことか…

ウソではない。この通り、100勝が記録されている

バグまでも祝福してくれている。はたしてどんな画面か

これは本家本元、レプリカートのタイトル画面なのだ

でた〜っ! これがうわさのウナギカートだっっ! しかもレプリカートとまったく同じBGMなんだ。やるなあ、KLONさん

続 魚類図鑑

学名 Anguillidae Japonica、全長60cm。日本では、主として南日本に分布する。成魚は淡水で生活するが、産卵のため海に行く。日本では養殖魚として大変に重要。よく聞く土用の丑の日にウナギを食べるといいという話は、江戸時代に平賀源内という人が、広めたもの。

ヌルヌルしていて手でつかみにくいのが大問題。

参考文献=山と渓谷社 野外ハンドブック・9 魚・海水編
もでる=五月悪女カマキリみどり こんせぷとでざいなあ=ふくだたらお ああてぃすと=堀川浩司

ゲームのぞき穴

まだまだハイライ3の技はあるのだ。人気のあるあいだは骨までしゃぶろうってね。エッチなゲームだってどんどんやるもん。

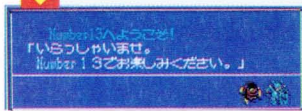
ハイドライド3

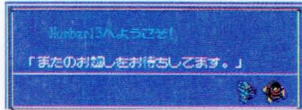
敵を倒さずに経験値をかせぐ方法を発見した

両替機を売ってVIPカードを手にいれてから、地下の街にあるNumber 13に行こう。2万ゴールドないと体力を減らされて追いだされてしまいますが、VIPカードを持っているとただで入れて、EXPが200も手に入るのです。

（山口県／高山道広・14歳）

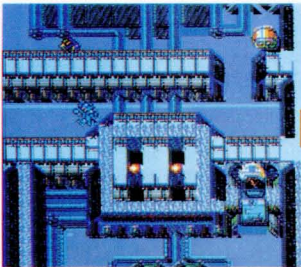
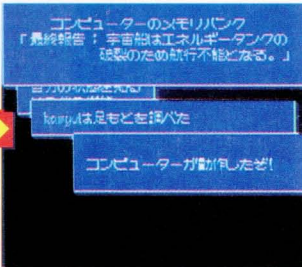
☆この技は編集部では1回しか確認することができませんでした。そこで読者のみんなの力を借りてなんとかこの技をもう1回確認したいのです。確実な方法がわかったら投書してね。

ここがぶったくりバーNumber13の入口。内部はまさに酒池肉林

このあまい言葉になんどだまされたことか

お金がないと殴られて放り出されてしまう。すごく世俗的だなぁ

VIPカードを持っていれば、ていねいに送り出してくれる

失われた宮殿でちょっとズルできる技なのだ

失われた宮殿の3階でコンピュータを作動させられる場所がほかにもありました。本来ならばコンピュータの前で足もとを調べなければ作動しないのですが、エレベータを降りて右下のコンピュータが見える位置で足もとを調べると、なぜかコンピュータが作動するのです。ちょっとは楽になったでしょう？

（大阪府／筒井英樹・?歳）

この位置で足もとをしらべるとコンピュータが作動するのだ

コンピュータが作動したところ。必要な情報を聞いて宇宙船を探そう

カインドゥ・ギャルズ

隠しコマンドがいろいろと出る隠しコマンド

ゲームを全部クリアして、エンディングシーンがすべて終わったら、〔F1〕〔F2〕〔F3〕のキーをいっぺんに押しましょう。すると、HARD社のいろんなゲームの隠しコマンドが出てきます。

（熊本県／妖精・14歳）

☆このゲームで編集部の男性が盛りあがったなあ。14歳のキミには早すぎると思うぜ。ほかのゲームのコマンドが出てくるとは商売うまいね。

ムフフのグラフィックを期待した人たちには物たりないかな。この画面で『ダブルヴィジョン』と『勝手に成じゃん』の隠しコマンドが出ます。誌上で発表したやつだけど

リバイバー

宙に浮かぶ木の枝がなんとなく悲しい春です

まず、リドラの森に行って、ダシリアヴという人面樹を探し出します。そして、見つけたら有無をいわさず、切りつけてやっつけます。すると、幹の部分が消えて、枝の部分だけが、残ります。もちろん、英雄度は大幅にさがりますが。

（宮城県／球虫・?歳）

☆クリアできなくても知らないよ。でも、わりとびっくりするような画面が見られるからセーブしてからやってみよう。

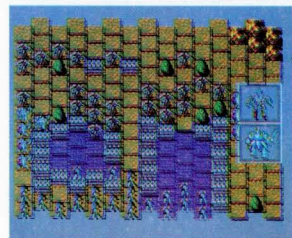
この人(?)は本当は善良なんだけど、切りつけてみよう

本当はやっつけたらいけないんだが……。変ですね！

ガイアの紋章

少しでも時間がおしいという人にはこれです

敵側の攻撃のとき〔GRAPH〕とスペースキーを押していると戦闘中の拡大グラフィックが表示されないで、ユニットが消滅するときは音もなく消えさってしまいます。

（埼玉県／高橋慎一・?歳）

拡大グラフィックが出ないので少し時間が短縮できるよ

新コーナータイトル未定

タイトル考　このタイトルのままではいけない。ぼくはそう思い、学校で勉強しているときも考え、それが先生にバレてろう下に立たされているときも考え、家では便所で5時間ねばって考え、寝ているとき夢にも出てくるほど考えたすえにできあがった。「古コーナータイトル決定」じゃない「タイトルなんかいらないぜ」（千葉県／斎藤理・?歳）☆アハハハッ。やられた。おおボケはおもしろいけど、案はいまいちだなあ。ほかに、とても多かったのが先月号のパピプペ君に影響された「おはなし……」「ゲーム……車」など（続く）。

やったねゲームプレゼント……ハイライ3の筒井英樹くん

新コーナー
タイトル未定

続タイトル考　欄外の王様という意味で「欄タム」。（兵庫県／高田学人・13歳）コンピュータっぽく「RUN街」。（岡山県／大島洋一・14歳）幅が8ミリしかないから「8ミリ通り」。（兵庫県／となりのトロロ・16歳）手紙の内容によって臨機応変にタイトルを変える。（奈良県／水野公智・?歳）☆たくさんたくさんきているんだけど、いまいちなのが多いんだなあ。そんななかで、紹介した4人はなかなかのアイデアでした。タイトルはこのままにするつもりだけど、名前はずーっと募集し続けるので、自信作ができたら投書してね。

ワールドゴルフⅡ

どんなにスコアが悪くてもこれで勝てるのだ

まず、トーナメントモードを選び試合をします。そして、OBしまくります。スコアが120オーバー以上になると、当然最下位のはずが、トップにおどり出てしまうのです。この技で、カンタンにレベルを上げることができます。

（京都府／安土・?歳）

☆真のスポーツマンは、こんな手は使わないほうがいいね。

⬆お、俺はこんなにヘタクソじゃないんだけどさあ、試してみたらってボスがいうんだもん

⬆なぜか知らないけれど優勝してしまった。う〜ん、複雑複雑……。どうなってるんだ

ピンが2本あったらカップも2つあるのかな

まず、とにかくゲームを始めます。そして、1ホールが終わって、ドライブが作動したら、すぐにディスクを抜き取ります。すると、次のホールは、前のホールのままで、しかもグリーン上にはピンが2本立っています。だけど、カップは1つしかありません。

（京都府／安土・?歳）

☆これを続けるとピンが3本以上にもなるのだ。

⬆この画面のつぎでディスクを抜き取るのである

⬆う〜ん、ピンが2本。どっちが本物だろう

⬆まだピンが立っているほうが本物なのだ

4月号P92『うる星やつら』の技は、サクラさんが花かぎを投げてからはできませんでした。P94らん外の『グラディウス』の技は「BAKA」でもできます。3月号P86の『ガルフォース』の技はテンキーの0〜7のキーを全部押しながらゲームを立ちあげてもいい。P90の『ハイドライド』のVIPカードの技はそのとおりにやってから、ゴールドを何度か使うと、全種類が255枚になります。

タイトルイラストは徳島県のまっちゃN。

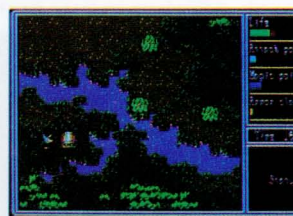
通り抜けできます

答えられない質問、ゲームと関係ない質問、答えを募集する質問などを紹介して、このコーナーは変身しようとしているのだ。

ハイドライド3

Q ある友人から「銀の剣」があると聞きましたが本当ですか？　本当ならある場所を教えてください。うそなら友人にてんちゅうをくだします。

（京都府／木暮正寿・?歳）

A まだ位置やデータなどは不明ですが、どうやら4月下旬から5月上旬ごろに出荷されるものから存在するようになるそうなのです。ということは発売と同時に買った人は銀の剣を見ることはできないわけ。そこで十字軍では銀の剣の場所とデータについての投書を募集します。これからハイライ3を買おうかなあという人は豪華商品（未定）めざして参加しよう。

⬆銀の剣はこのフェアリーランドのどこかに必ず隠されている！

⬆ゲームを終了させると現れるスタッフロールにはあるね

学園物語

Q 不良にからまれているヨシミを、どうしたら助け出すことができますか。また、トオルを先生にしかられるようにしかけてから犯人探しにでかけ、1号室で脅迫状を、寮監室で丸めた新聞紙を見つけてから新たな事実が発見できません。全ての部屋に行ったつもりですが。

（愛知県／長島Sr.・?歳）

A キミの場合、ゲームの序盤のほうで、重要なアイテムをもらいそこねている。相手は不良だから、とにかくアイテムの中で武器になりそうな物でおもいきって戦うんだけど、タカシくんはナンパだから、ケンカしたって不良コンビにはかなわっこない。そこで、不良の上をいく、すっごい娘から何かもらっておいて、知り合いだってことにすると、不良はびびってしまう。そうすれば、ヨシミちゃんも助けられるし、新たな展開のほうも望めるでしょう。

Q アイテムを表示するウインドウのいちばん右はじに入る物が見つかりません。持っているのは100円、クラブ、マイク、色紙、写真、カギです。

（東京都／倉本清志・13歳）

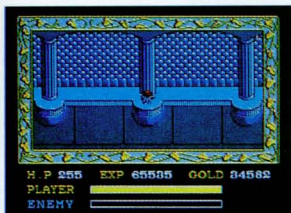
A う〜ん、もうちょっとなんだけどね〜。そこに入るのは、女子寮のマスターキーです。だから、当然そこを管理している人の部屋にあるはずだよね。

●ボスのイベント報告　ボスは、あっ、ちがったボクは九州は福岡担当だったわけで、広島担当のストラテジのボスでファンダムの番人でプログラマでフォトグラファ、しかもゲーム百字軍の担当のノップとともに臨時特急あさかぜ81号でケンカをしながら（もちろん十字軍と百字軍がどっちがえらいかについて）3月31日の夜、東京をあとにしたのだった。イベントのページはほかにあるのになぜこんなところに報告があるか……（続く）。

イース

Q ダームの塔の11F・Iが、どうしてもクリアできません。どの回廊の柱を壊せばいいのでしょうか。また、その柱の壊し方も教えてください。

（代表・兵庫県／土手幸彦）

A ダームの塔11F・Iは、歩くたびにダーメジを受けてしまうね。このフロアの中ほどにあるドアに入ると、ひとりの老人がいるんだ。そこで、彼に「回廊の柱を壊せば、ダメージを受けなくてすむ」という情報を聞ける。さっそく、10Fと11F・Iをつなぐ回廊に戻って、ハンマーを装備しよう。ハンマーでたたくと、1本だけ違う音がする柱があるはず。その柱を何回もたたいて壊せばいいんだ。

↑このフロアの柱をたたいてもムダ。回廊の意味をよく考えてみて

Q ダームの塔の最上階、ダルク＝ファクトの部屋に通じるドアが聞きません。ブルーアミュレットがあればいいとは知っているのですが、そのアイテムがある場所もわかりません。どうすればいいのでしょうか。

（代表・兵庫県／谷口貴一郎）

A せっかく、デカキャラ「ヨグレクス&オムレガン」を倒しても、ダルク＝ファクトの部屋に通じるドアにふれたとたん、体がしびれてしまう。このドアを開けるには、ブルーアミュレットというアイテムが必要なんだ。このアイテムがどこにあるかっていうと、なんと11F・II。ルタ・ジェンマという、牢屋に閉じこめられていた女の子と再会したフロアだね。彼女に会えばブルーアミュレットが手に入るので、それを使えばいいぞ。パカッとドアが開くようになる。

↑もうすぐクリアだというのに、上に行ったり下に行ったり

Q ダームの塔16F、ラドの塔にいる詩人レアを助けるための聖のアイテムというのが見つかりません。どこにあるのですか。P.S. MSX・FNてほんっとーにいーもんですね。

（代表・長崎県／開伸吾）

A おいっ、MSX・FNじゃないってば／　キミの読んでいるのはMSX・FANだって。さて、話をもとに戻すと、詩人レアのいる部屋のドアを開けるには、聖と悪のアイテムが必要なんだ。悪のアイテムというのは、エビルリングのこと。問題の聖のアイテムというのは、ブルーネックレスのことなんだ。ダームの塔の3Fでマスク・オブ・アイズを使うと見つかる部屋で、老人にもらえるはずだね。この2つのアイテムを組み合わせて使えばクリアできるんだ。

↑このアイテムで詩人レアからメガネというアイテムがもらえる

Q 友人が、イースの小説が出ているといったのですが？

（愛知県／大西浩毅）

A 本当です、おわり。　まじめに答えると、じつは出ています。題名は『イース　失われた王国』。作者は飛火野耀（とびひのあきら）、角川文庫より420円で発売されています。ゲームのイースとは、ちょっと違ったストーリーが楽しめますよ。

←作者は10年前のクリスマス・イブに突然地上に出現したそうで、生年月日などは不明

投稿大募集

おっとイラストがせめてきてせまいや。

ヘンな現象をみつけたら「ゲームのぞき穴」、悩みがあるなら「通り抜けできます」まで。「緊急報告」や「コレクション」してほしいことがあったらそのリクエストを書こう。記事について不満がある人も「アフターサービス」するので文句を書こう。親切なキミは「みんなで救ってあげよう」の質問に答えてあげてほしい。以上6つのコーナーのどれにもあてはまらない内容は「新コーナータイトル未定」までだね。

あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。採用者には希望のゲームか、特製テレカをプレゼントします。

新コーナー タイトル未定

イラスト紹介　まず甲のイラスト。京都府の摩可☆なっつくんの作品。先月号の「ゲームのぞき穴」のアタマの技を短歌とともに料理してくれました。もとの絵よりぐっと色っぽいのがうれしいねえ。じゅるじゅる（キタナイ）。つぎ乙のイラスト。福島県の斎洋子さんの作品。「CAPI」ということで採用。なんのこっちゃ。しかしまあなんとなくふたごのようなイラストだなあ。かわいいからいいか。2人にはテレカをあげます。待っててください。

今月のみんなで救ってあげよう

Q 前略。初めて4月号を見ました。『ガリウスの迷宮』を昨年12月に購入し3歳の息子をはじめ家族みんなで楽しんでいます。しかし、ワールド5に入りマップ、マジカルロッドを取り呪文までわかりましたが、深い湖のところから先に進めなくなりました。また、十字架、オール、じゅうたん、ツボ、短剣、を持ってません。城内の面数の156面のうち146面、ワールドも9か所しか見つけられません（城内146面マップは書いて持っています）。どんな大悪魔が出てくるか子供達も楽しみにしています。

（富山県／金田康夫・35歳）

ここでは攻略法を何度も紹介したようなゲームの質問をあつかいます。そういうゲームの質問はまともに編集部で答えてもおもしろくないけど、人気もあるので質問も多い。そこで答えを公募することにしました。いちばん親切に答えてくれた人にはゲームをあげてしまおうというわけ。しめきりは6月8日、発表は8月号でやるよ。

●**続ボスのイベント報告**　写真を見てほしい（前ページもね）。寝ているわけではない。タテ位置で撮影したので、こうしたほうがより大きく載せられるからね。この女の人はコナミ福岡の葉山嬢。はっきりいって美人なのだった。もちろん個人的な意見ではなく、約2名の共感をえられた（自分を含めてだけど）。コナミといえば紙尾さんが美人で有名だけど、葉山さんの勝ちと思ったわけ（これは個人的）。あらこのページは終わりか……（続く）。

十字軍緊急報告

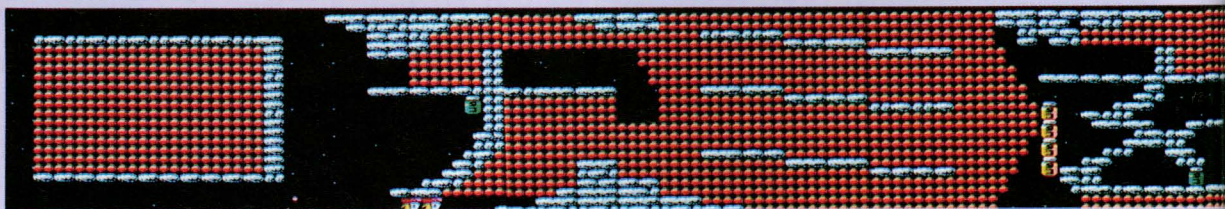
パロディウス エクストラステージ観光ツアー

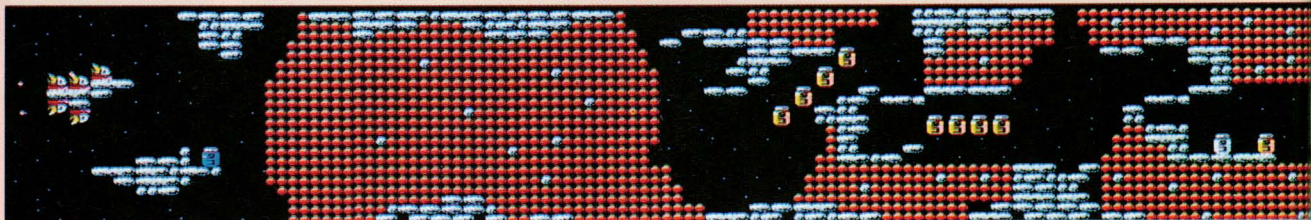
みなさま本日は十字軍のエクストラページをよく見のがさずにご覧くださいましてタイヘンありがとうございます。

本日は発売まだ間もないパロディウスのエクストラステージを全マップで用意しましたので、とくとご覧ください。しかし最近の小中学生のシューティングゲームの腕はたいしたもので、まだ発売前だというのにMファンの1周年イベントでエクストラステージを見つけること見つけること。

ではここでちょっと内容のほうを説明しましょう。

ステージ1 長くもムズカシくもナイから、らっくらくクリアだ

ステージ4 遅れてしまったけど新年のあいさつがナイスだね～

ステージ5 ちょっと頭を使わないと最後までたどりつけないぞ

●続々ボスのイベント報告 福岡はとてもきれいな街で、建物も新しいのが多くて気持ちよかった。イベント会場(天神)とホテル(福岡駅のそば)を往復してただけだけどね。きてくれたコたちはシャイな高校生が多く、年令層が意外に高かったなあ。写真は左からコナミ福岡の所長、司会のおねえさん、パナソフトの担当者(じつは名刺をもらってない人の名前は葉山さん以外忘れてる)。右の2人はとてもいいコンビネーションでした。

ステージ1の入口はモアイのうしろで、ステージ4は写真にある壁のつきあたり、ステージ5は10番目のお地蔵様が上がったところです。少しでも位置がズレたりすると、のがしたり自滅してしまうので写真の位置をようく見ておきましょう。

ステージ内はツブツブが行く手をはばんでいます。「上付ダブル?」で進むのが良いでしょう。

パワーアップカプセル、1UPカプセルなどが豊富です。何回取ってもなくならない点数アップのカプセルもあるので、点数かせぎに最適でしょう。

ボスの正しいやっつけ方

各面ともこの方法で攻略できるぞ。画面の右下のすみに自機を置いて、オプションでやっつけるようにすればいい。ここならやられないはず。

←ここで、こうしていると、やっつけられるでしょう

入口

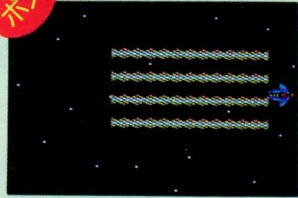
↑か・べ・に・ぶつかるーっ! と思いきやエクストラステージへ

ボス

↑ステージ1のボスにくらべればわりとまともな攻撃だね

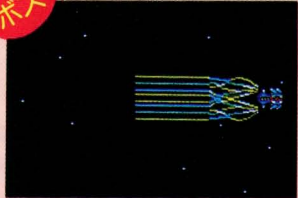
入口

↑けっこう早くみんなみつけてしまうんだもんなー。感服しちゃう

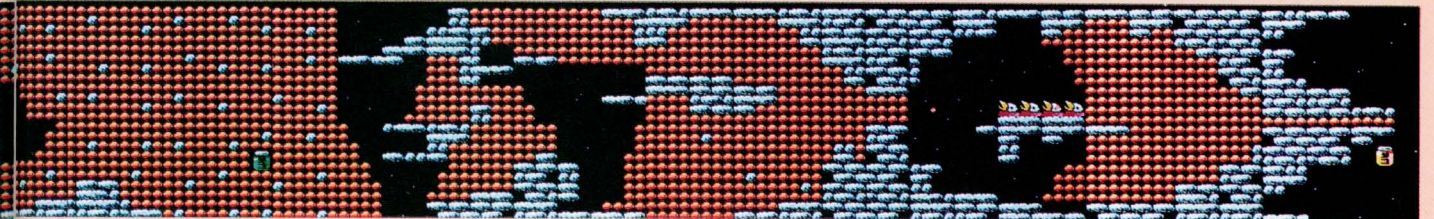
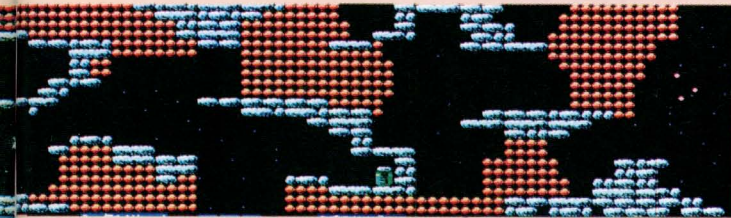
ボス

↑小さなボディで大きな攻撃。ほんとにこんなことできるのかな?

入口

↑うかうかしていると地蔵アタックでつぶされてしまうぞ!

ボス

↑これがあのハデな攻撃で有名なアドバン艦だ。ほんとにハデー

新コーナー タイトル未定

新製品? こんなROMをどこかの会社で作ってくれないかな。①これを差してゲームをやるとFM音源の音が出る。②スロットが1つしかない機械のために、あるいはスロット2を使っていてもこれを使えるように、これ自体にスロットがついている。③ベーシックなどでもFM音源で曲が作れる。④S-RAMを搭載して、ゲームを途中セーブできるようにする。こんなのを徳間で作ってみたら? 売れますよぉ。MSX2もかなり進歩したからあとは音だけ。ほかの会社にも呼びかけて! おねがいっ! (愛知県/大西浩毅・?歳)☆するどい。

●ボスの大会途中経過　4月16日、今まさにコナミ主催の激ペナ大会をやってる。ファンダムとFFBのボスのあっちゃん32歳、ライターのたらお19歳、十字軍のボス22歳の3人でチームを作った。Mファンチームは最初、コナミの営業チームと戦って、なんと12対0で3回コールド勝ち。サービスだとしたらずいぶん太っ腹。勝因はたらおのめった打ちだ。12点すべて彼が取ったのだ。このあとどうなる?(続きは来月号のFFBでやるでしょう)。

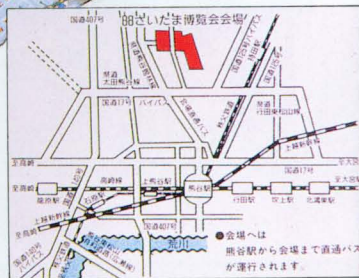
FAN FAN BOX♪
ファン ファン ボックス

SHOW さいたま博はハイテク&ほのぼの博覧会!

どういうわけか、今年から来年にかけてはいろんなところで博覧会が予定されている。なかでも、目玉と思われるのは、現在開催中の「'88さいたま博覧会」。テーマは「自由ー躍動する未来の創造」。そこで、FFB取材班は会場となっている埼玉県熊谷市まで行ってきました。

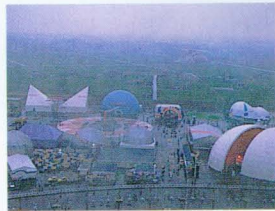
■3Dとリニアモーターカー

会場に着くと高さ65mの大観覧車が目につく。会場のなかに「プレイランド」という遊園地がまるごと入っているのだ。

さいたま博の目玉は、3D映像とリニアモーターカー。3Dのほうはあとでくわしく紹介するとして、未来の鉄道・リニアモーターカーに乗れるなんて最高。しかも2つのタイプに乗れるのだ。1つは、磁気で浮上して走る「HSST」。もう1つは、鉄輪式の「リムトレン」。リムトレンは、動力はリニアモーターを使っているけれど、レールの上を走る仕組みで、騒音が少なく、直角に近いようなカーブも平気で曲がることができる。HSSTに比べると、スピードはおそいということだけれど、乗り心地はとてもいい。

↑さいたま博西側ゲート。この日は雨だったので人影が少ないけれど会場内は盛況だった

↑さいたま博テーマ館。ドームは展示ドームと映像ドームにわかれている。

■参加型のコーナーもたくさん

博覧会というので、まじめに見て歩くだけかと思っていたら、やはり、ゲームのコーナーも多かった。たとえば、「明日のエレクトロニクス館」では、NECのPCエンジンや富士通のFM77AV40によるゲームコーナーなどがある。「東芝館」の超小型ビデオカメラ+ラジコンカーで遊ぶ「3Dアドベンチャーサーキット」(右ページの東芝館の記事も見てね)はなかでも光っている。ほかにも、いろんなコーナ

↓会場へのマップ

←磁気で浮上してすべるように走るHSST

←リムトレン。都市を走るのはいつの日か

←大観覧車から見たさいたま博のながめ

これから行われるおもな博覧会

それぞれの項目は●〈博覧会〉●〈会期〉●〈テーマ〉●〈会場〉の順になっています。情報は4月10日通産省調べ

●香川県瀬戸大橋架橋記念博覧会●1988/3/20〜8/31●「交流と創造―21世紀へ向けて」●香川県坂出市、番の州沙弥地区
●岡山県瀬戸大橋架橋記念博覧会●1988/3/20〜8/31●「むすぶ心ひらく未来―21世紀へ向けて」●倉敷市児島味野・元浜地区
●ひょうご'88北摂・丹波の祭典●1988/4/17〜11/6●「新しい田園文化都市への出発」●三田市など1市11町
●なら・シルクロード博●1988/4/24〜10/24●「民族の英知とロマン」●奈良公園一帯、平城宮跡
●ぎふ中部未来博覧会●1988/7/8〜9/13●「人がいる、人が語る、人がつくる」●岐阜県総合運動公園
●青函トンネル開通記念博覧会●1988/7/9〜9/18●「新たな交流と発展―北の飛躍をめざして」●函館市弁天町地区、大町地区・青森市(2会場)
●アジア太平洋博覧会●1989/3/17〜9/3●「新しい世界のであいを求めて」●福岡市西部地区埋立地内
●横浜博覧会●1989/3/25〜10/1●「宇宙と子供たち」●横浜市みなとみらい21地区内および周辺臨海部
●'89海と島の博覧会・ひろしま ●1989/7/8〜10/29●「海と島のグランドデザイン―輝く海と島と人」●広島市および沿岸、島しょ部の県内市町
●世界デザイン博覧会●1989/7/15〜11/26●「ひと・夢・デザイン―都市が奏でるシンフォニー」●名古屋白鳥地区ほか

※ほかに、今月、東京で「マイコンショウ」(5/11〜14・☎03-433-4547)、「ビジネスショウ」(5/18〜21・☎03-403-1331)が開かれる。

●シュールなポスト/うちの近くには「絶対に懸賞にあたらないポスト」というのがあります。今回はそのポストに出しました。きっとあたらないと思います。このハガキもあたらないだろーな。(栃木県・加藤高博)⇒加藤くんってかわいい。きっとそのポストは「でも欄外には載るポスト」でもあったわけね。今度は「絶対に懸賞にあたるポスト」に出してね。そんなもんあるわけないだろ。(バ)

ーで参加できるのだ。

■まだまだいろいろある

「ふるさと産業・物産館」なんていうパビリオンものぞいてみた。ここでは、各地方の産業品などが展示販売されている。展示してあるものがその場で買えるというのも、さいたま博の特長のひとつで、ほかに「ふるさと埼玉館」や「インポートバザール館」などがあり、内外の名品、珍品が展示販売されている。

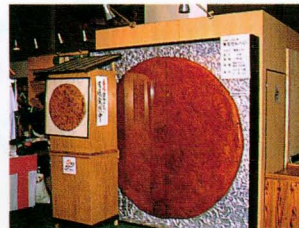
イベントホールではほぼ毎日「引田天功スーパーマジック・ミュージカル」をやっていて、見にいきたかったけれど時間がなくてあきらめた。

いろいろありすぎて1日では見切れなかったのが残念。

'88さいたま博覧会は5月29日まで熊谷市県営スポーツ文化公園建設予定地内で開催。開会時間は午前9時30分から午後5時まで。入場料は大人2000円、高校生1500円、小・中学生1000円、幼児(3才以上)500円。リニアモーターカー、遊園地、ワールド・エンターテインメイト館は別料金。※問い合わせ先=さいたま博覧会実行委員会・☎0485-26-1811(代)。

↑NECおもしろ体験ランドのPCエンジン

↑東芝館の3Dアドベンチャーサーキット

↑FM77AV40で遊べる、富士通スペースアドベンチャー

↑ふるさと産業・物産館にある直径2メートルもある草加せんべい

↑さいたま博のマスコット、「さいたーマン」。いい名前でしょ

さいたま博3Dシアター研究報告!

東京電力館

ここで、見れる3Dは映画ではなくてスライド。14台の映写機で9×4メートルのスクリーンに同時映写する。

スライドといっても、学校の授業で見るような1枚1枚止まってしまうスライドではない。登場人物が動いたりということはないけれど、14台の映写機のうち2台はズームレンズ付きで、映像に動きが出るような仕掛けがしてある。

それに、実際に見た感じでは、スライドのほうがかえって物語のイメージをそこなわず、本を読むような感じで楽しめた。

物語は、未来の宇宙を舞台に、少年と少女が電気をシンボライズした光の力をかりて、未来の新しい宇宙を創造していくというSFファンタジー。ロボットの手が目の前にのびてきて銃口を向ける場面など、迫力はかなりのもの。

上映時間は約10分間。

↑3DスライドがたのしいTEPCO3Dワールド東京電力館

↑やさしいメッセージのこめられたSFファンタジー

埼玉銀行館

ここでは3Dで7か国を旅することができる。入口でパスポートをもらい、シアターに入ると、座席が飛行機の座席になっていて、まさに海外旅行気分!

↑テーマは「限りない躍動/ふれあう世界」

東芝館

3Dでは通常、カメラが2台必要になるわけだが、ここでは35㎜フィルムの1コマを上下2コマに分けてあるフィルムを使い、レンズの2つ付いたカメラ1台で映像を3×7.5メートルのスクリーンに映し出している。

上映されているのは『夢幻伝説・聖戦士ダイスケ』。物語は子供たちの夢や創造力が造り出したパールの森を舞台に、野望に満ちた闇将軍にさらわれるパール姫を、主人公が勇気と愛で救い出そうとするスペースアクション。出だしから、映画『ネバーエンディングストーリー』そっくり。しかし、映像はかなりこっていて動きが激しく、登場人物のコスチュームの露出度もなかなか激しいものがあった。

シアターでは、「3Dアドベンチャーサーキット」の参加券を配るんだけど、スクリーンに向かって右から、当日の日付の列に座っている人で小学生以上、中学生以下の人を選んでいるという話。上映時間は約8分。

↑東芝館。3Dシアターの音響システムは6チャンネルサラウンド!

↑迫力の立体映像とダイナミックな音響で楽しむヒロイックファンタジー

3Dがいっぱい!

そのほか、「CO・OPフレッシュランド」では、メガネなしで3Dが見られるし、明日のエレクトロニクス館の「日本アイ・ビー・エム3Dフライングシアター」でも3Dが見られる。

↑CO・OPフレッシュランド

●孫といっしょにMSX/私は54歳、まもなく定年の会社員でパソコンゲームが趣味です(ほかにゴルフと囲碁)。妻や子供は相手にしてくれないので、孫ができたらいっしょに遊ぼうと思っています。(大阪府・田中省三)⇨お孫さんができるまでのツナギに近所の少年とお友だちになってはいかがかと思います。ご隠居さんと少年のパソコンゲームを介した友情のレポートなど送ってほしい。(バ)

MUSIC 戦いをはなれて聴く、心やさしい戦士たちの音楽

今や、ゲームとゲームミュージックの関係は切っても切れない関係になっている。音楽はゲームの中で流れてくるわけだけど、決してゲームのオマケではない。場面ごとにピッタリの音楽が用意されていて、音楽があるから楽しみも大きいというもの。そんな、いつも戦いの中で聴いている音楽も、緊張から解き放たれて聴くと、過去の戦いが思い出されてきてなにか妙になつかしい気分にひたれるね。

最近は、レコード屋さんにゲームミュージックがいっぱい並んでいて、見ているだけでもウレシクなってしまう。今月はゲームミュージックファンのための最新情報をまとめて紹介。

↑ザナドゥサイドには7曲、イースサイドには5曲が収録されている

■『オリジナル・サウンド・オブ・ザナドゥVSイース(MSX版)』

『ザナドゥ』と『イース』の両方を1つのテープに収録。

■『オリジナル・サウンド・オブ・サイバータンク(アーケード版)』

ゲームセンターで有名な『サイバータンク』オリジナル版。

■『オリジナル・サウンド・オブ・シルフィード(シンセサイザー・グレード・アップ・バージョン)』

以上3つは、アポロン音楽工業より発売中、テープ版のみ。価格はいずれも1000円。

←ミュージック・フロム・ソーサリアン。58曲を収録

←ソーサリアン〜スーパーアレンジ・バージョン

■『ミュージック・フロム・ソーサリアン』

PC98、88SRユーザーには有名な「ソーサリアン」のオリジナル版が発売中。価格はCD3000円、LP2500円、テープ2500円(キングレコード)。

■『ソーサリアン〜スーパーアレンジ・バージョン』

『ソーサリアン』のスーパーアレンジ・バージョンが発売中。価格はCD3200円、LP2800円、テープ2800円(キングレコード)。

■『ミュージック・フロム・YsII』

最新情報として、MSX版の発売が待たれている『イースII』のオリジナル・サントラとスーパー・アレンジ・バージョンを1枚に収録したものが、6月21日に発売が予定されている。

BOOK ビギナーにうれしい

タイトルは、『A1ハンドブック』(マイクロデザイン/定価1200円)となっているけれど、じつはA1にかぎらず、MSX2ハンドブック的な内容。

A1のキャラクタ・アシュギーネのCF裏話やアシュギーネのゲーム『虚空の牙城』『復讐の炎』をカラー16ページでざっと紹介したあと、モノクロ約100ページにわたって、ハードの基礎知識、周辺機器(A1コンポ)、パソコン通信・ネットワークゲーム、プログラミングについてマンガやイラスト、写真を使ってかなりまじめに紹介している。たとえば、ハードのところでは、CPU、ROM、RAM、PSG、VDP、インタフェイスなどの用語解説がずらりとならび、周辺機器のところではFDDとはなにか、ワープロとはなにか……といった基礎知識に重点をおいてある。

↑「A1ハンドブック」。表紙はよく見かけるアシュギーネのイラスト

MSX2を買ってはみたものの、どんなことができるのか、どんな仕組みなのかがよくわからないビギナーにとっては、最初のガイドブックとして活用できそう。

新製品 カラフルな3.5インチ 2DD

3.5インチ2DDのディスクは、パーソナルワープロやMSXで使われる代表的なタイプ。最近、このタイプのディスクがカラフルになってきた。

下の写真「Datalife(データライフ)」ブランド(化成バーベイタム:標準小売価格1枚1750円)のディスクも、5つの色から選べるようになった。

色違いがいろいろあると、使いわけしやすくて便利なのだ。

で、カラフルになった記念にMファンの読者5名に3枚1セットでプレゼント。詳しくは「さあ応募しなさい」参照。

↑5色がそろったDatalifeの3.5インチ2DDディスク

●MSX2・机/『サイキックウォー』の特集は最高によかった。また、こういうのやってね。しかし、プレゼントリストのなかの「サイキッキウォー(MSX2・机)」とはいったいなんなのだろうか。ほんとうにDESK送ってきたりして(つっこむつっこむ)。「暮らしの適当手帖」ありがたくファイルさせてもらってます。神父さまありがとう。(東京都・鈴木宏・趣味=オロナインH軟膏)⇨いい趣味だ。(バ)

BEST 10 おなじみJ&P速報+アンケート調査で「ベスト10スペシャル」！

毎月掲載している「J&P渋谷店による……ベスト10速報！」は、その月にどのソフトがよく売れたかのデータ。これからソフトを買おうとする人の参考程度に掲載しているわけだけれど、今月はちょっと趣向を変えて毎月やっている読者のアンケート調査も一部紹介してみた(下の2つのベスト10)。どちらもMファン4月号のアンケートハガキから1000通を選んで集計した結果だ。

「買いたい10」のほうは、アンケートの6番目の項目の答えを集計したもの。Mファンを読んで答えているためまだ発売されていないゲームも入っていて、「これからはやるゲーム・ベスト10」ともいえそう。

「おもしろい10」のほうは、アンケートの8番目の項目。「実際に遊んでおもしろかった」ゲームを答えてもらっているので、最新のゲームは登場しにくいけれど、ゲーマーの実感がいちばんよくわかるデータだ。

3つの表を見比べてみると、ゲームの新旧交代がよくわかってなかなかおもしろい。

まいどおなじみ J&P渋谷店によるMSXゲームソフトベスト10速報！

順位	前回順位	ゲーム名
1	9	抜忍伝説
2	2	信長の野望《全・国・版》
3	3	ハイドライド3
4	—	パナアミューズメントカートリッジ
5	1	新10倍カートリッジ
6	—	ワールドゴルフⅡ
7	—	マンハッタン・レクイエム
8	—	沙羅曼蛇
9	4	イース
10	—	ガンダーラ

(4月20日調べ)

今月、一挙にトップにおどりでたのが前回9位の『抜忍伝説』。ディスク4枚組で7800円というのも魅力の1つだろう。今月は、抜忍のようなディスク版ゲームの活躍が目立った。『信長の野望』は、8か月連続ランクインであいかわらず人気者、ほとんどノリは演歌だね。『パナアミューズメントカートリッジ』は、品不足が解消されておまたせ！の初登場。

アンケート調査結果① このゲームソフトが買いたい10

順位	前回順位	ゲーム名
1	2	激突ペナントレース
2	1	パロディウス
3	3	ドラゴンクエストⅡ
4	4	ハイドライド3
5	5	信長の野望〈全国版〉
6	6	三国志
7	—	ガンダーラ
8	—	サイキックウォー
9	—	勇士の紋章
10	—	YAKSA(ヤシャ)

(4月号アンケート調べ)

3月号から引き続き、『激ペナ』と『パロディウス』が火花を散らしている。今回はたまたま『激ペナ』が1位になっているがその差はほとんどない。

『激ペナ』は中学2、3年生から高校生中心に関心が高く、『パロディウス』は小学校高学年から中学1年生に強い。ゲームの性格の違いがちゃんと数字で現れるところが、統計のおもしろいところだ。

アンケート調査結果② このゲームソフトがおもしろい10

順位	前回順位	ゲーム名
1	1	ハイドライド3
2	2	グラディウス2
3	4	F-1スピリット
3	9	シャロム
5	3	ガリウスの迷宮
5	5	信長の野望〈全国版〉
7	6	沙羅曼蛇
8	—	ドラゴンクエストⅡ
9	7	イース
10	—	三国志

(4月号アンケート調べ)

『ハイドライド3』の1位、コナミの上位独占、光栄の歴史シミュレーションゲームの息の長さは相変わらずだ。

1位と2位は小学生から高校生までまんべんなく人気が高いが、『信長』や『三国志』は中2〜高1で支持を集め、『F1』『イース』も高校生に人気が高い。逆に『シャロム』や『ガリウス』は小5〜中1に強い傾向がある。うむ、そういうもんか。

プレゼント さあ応募しなさい

このコーナーに送られてくるハガキは毎回バケツ1ぱいぶん。今月もバケツ1ぱいのなかでの戦いにキミも参加しよう。

●アポロンより

①ミュージックテープ『ザナドゥVSイース』……3名様

●キングレコードより

②LP版『ミュージック・フロム・ソーサリアン』……5名様

●マイクロデザインより

③『A1ハンドブック』……3名様。もちろん、A1ユーザーでなくても応募していい。

●化成バーベイタムより

④3.5インチ2DDフロッピーディスク(3枚1組)……5名様。こちらはFDDを持っている人に限る。3枚は色違いのものを編集部で適当に組み合わせて送ります。色の好き嫌いの激しい人は好みの色を書いてくれれば希望に応じられるかもしれません。

●NEW SYSTEM HOUSE OH！より

⑤『東京女子高制服を脱いだ図鑑』のテレホンカード(写真右)……2名様。50度数のテレカ、内山亜紀描きおろしのイラストがかわいい。2枚しかないのはFFBの担当者が隠匿(いんとく)したからじゃないからね。

しめ切りは5月31日必着。発表は、7月8日発売の8月号の欄外で。応募方法は右の掲示版を見てね。ハガキに書いてもらう内容がちょっと変わったのでかならず見るんだよ。

『制服を脱いだ図鑑』のテレカ

掲示板

●FFB名物「さあ応募しなさい」のプレゼントがほしい人は、ハガキに下の応募券をはって、①ほしいプレゼントの番号と名前、②住所(郵便番号と都道府県名も書くこと)・氏名・年令・電話番号、③今月号のFFBでおもしろかったコーナー、④(あれば)なにかおもしろいこと、以上の4つを明記のうえ、〒105 東京都新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやおもしろい話の報告、ドジな話、恋の悩み、人にいえない自己主張、ご意見、ご希望など掲載可能なありとあらゆるものも募集中！

FFB6月号 応募券

アンケートハガキより

●かわいそうなぼく／ぼくのおこづかいは中3なのに1か月1000円！！！です(恥ずかしい)。その1か月のあいだにMSXファン買うと、残りはすぐなくなります。それでいつまでたってもゲームが買えません。このかわいそうなぼくのお願い。ゲームちょうだい(いきなりなにをいう)。(宮城県・木幡健)⇒かわいそうだが、ゲームはやらない。だってはずれたんだもん。私のせいじゃないぞ。(バ)

おはなしこんにちわっ

ドレミファドンが終わってかなしいバボだ！　高島忠夫の「人生まだ半分」もとうとう売れなかった。あとは坂上とし恵の身の振り方が心配だ。ライフワークだったのに。

●落ちこんでいます。バレンタインデイに彼女にふられてしまったんです。3回目の失恋です。あれ以来、暗～い毎日なんです。もうふられるのがこわくて彼女をつくれません。悩みに答えて。（群馬県・田村誠）

ばかやろー。それでも田村はMSXユーザーか。MSXユーザーというのはなあ、彼女なんているのはマレなんだ。みんな美少女ソフトで1人で処理するんだ。そのうちなれる。やれ。

●ぼくの先生、牛飼ってます。（茨城県・寺間義典）

明るいなあ。あんまり明るいからメキシコ人かと思ったぞ。

●ぼくの友人は電話代が高いからと、ぼくの家でパソコン通信をする悪いヤツです。（広島県・SANEの友人）

私はそういうヤツが好きだ。

●暮らしの適当手帖のおかげで、家内安全、交通安全、受験合格、安産の毎日です。隣はサザエ一家とドラえもんなので騒々しく、まえに一度「とりよせバッグ」でとうもろこしを取られました（和歌山県・龍之介の息子）

またサザエネタだな。私はもうサザエには飽きた。これからはやっぱり、貧乏子だくさん。『てんとう虫の唄』の情報を待つぞ！「こんな貧乏なシーンがあった」「私はこおろぎ77にいた」などの情報求む！

●4月号の適当手帖の板東英二にはハラが立つ。あのほっぺあの目！　たたいてやりてえ。板東見てないだろーな。金はないぞ。（北海道・ヘルナスビ）

あれは「野球ネタを持つコメディアン」と思えばハラも立つまい。マッハ文朱とともにクイズの王者という感もあるがどっちにしろ金持ちだ。強いぞ。

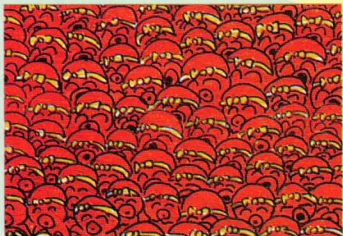
●友人は菊池桃子と西村知美のレコードを間違えて買ったかわいそうなヤツだ。（三重県・近藤久貴）

菊池？　だれ？　あっ、ラ・ムーのボーカルね。そういわなきゃ。今年最大の不意討ち笑いだね。レコードで笑ったといえば、不評だった白バイ野郎ジョン＆ポビーのテーマ、太川陽介のうたう「ヘイ！　ミスターバイク」や田島令子の「バイオニックジェミーのテーマ」などがあるね。

●北田順子はどーしたんだ。電話番とかに使って。（東京都・湯田吉充）

人形のほうがムチムチして色っぽいから近ごろの十字軍はソレばっかりだ。

●私はバボ教の信者です。（佐賀県・実松史幸）

えらい！　前号の格言「人に媚びることを覚えるよう」を守るハガキ。実松、えらいぞ！　でもテレカをあげたい人は今月もナシ。そういったわけで今月の格言は「貧乏子だくさん」。

←新潟県・入沢孝子。髪の毛の描きこみに見られる偏執的姿勢があればあなたは十分ロリコン漫画家で食べていける

暮らしの適当手帖

6月のテーマ
お菓子（かし）（ちょっと妙な名前のやつ）

おなかが空いたらスニッカーズだそうだ。残業や読書に身が入るらしい。すきっ腹にあんなもの食べたら胸やけすると思うのは私だけだろうか。近ごろのお菓子業界の売り出し作戦もそうとうなものだ。ムリがあるとわかっていても、ようはインパクト。今月はいかにもソレっぽいネーミングのお菓子を紹介。

↑上段左から「おちちCANDY」「菓子生活〈酢昆布〉」「がんばれ野球部」中段「そのチョコ止まれ！」「よこづなびっくり」「名作」「まったり焼」下段「キャベツ太郎」「ぷるぷると／くずまんじゅうや／銀の盆」「NOTIME」「こんにちはパンダ」……値段シールがはったままなのがいいだろう

その①暮らしの「ふるさと」

●**おらがふる里まったり焼**（アラノ）＝ラーマのCM以来すっかり標準語になろうとしている「まったり」。売りは「まったり甘く土の香漂う故郷のせんべい」といったところだ。ご家族団欒（だんらん）の友というのが泣かせる。

●**名作**（同）＝マニアのあいだで、しょう油せんべいといえば「にしき野」と「名作」と相場は決まっている。それにしても思わず「君作（きみさく）」と読んで、どことなく農家の五男坊のようなネーミングだなと思っていたぞ。名作の兄、『海苔（のり）名作』は、全国菓子博総裁賞を受賞。うれしいじゃないか。

●**よこづなびっくり**（いづみ）＝ねじりあられ「よこづな」と同種のものだが、なぜ「びっくり」かはわからない。じつは「食べたらあたる」などの技が隠されていたり。

その②暮らしの「プリントもの」

●**そのチョコ止まれ**（ハウス）＝交通標識模様のチョコクッキー。ただそれだけ。「止まって食べてね」といっているパッケージの婦人警官がブスだ。

●**がんばれ野球部**（味覚糖）＝アメならいばれる味覚糖。なんと包み1つ1つに野球部員の36種類のポーズがプリントされている。「これを食べれば絶対優勝」らしい。

その③暮らしの「よくわかんない」

●**こんにちはパンダ**（明治）＝「コアラのマーチ」と同種のものだが、あきらかにこっちは不気味。何種類もの気味悪いパンダが描かれ、このネーミングのために会議が開かれたかと思うと、明治の社員がかなり思いつめていたことがわかる。

●**キャベツ太郎**（菓道）＝ソース味スナック。ここで重要なのは、キャベツがまったく入っていないということだ。ちなみにキャラクタはカエル。さすが茨城産だ。

●**おちちCANDY**（味覚糖）＝またか味覚糖。「雪印ミルクのたっぷり入ったやわらかな感触」。はっきりいえ。ようするに感触が乳首だと。

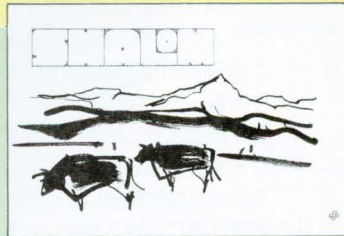
その④暮らしの「おもむき」

●**ぷるぷると／くずまんじゅうや／銀の盆**（井村屋）＝さすがは井村屋だ。和菓子界の俵万智といったところか（あれは短歌か）。

●**菓子生活**（千万味）＝まさに菓子の歴史を誇るずっしりと重いネーミング。なかまにパイ、クッキーなどもあるぞ。

ところであの〝歯磨きガム〟『NOTIME』（ロッテ）の歯ブラシマークを見たことはあるか。クールミントにはペンギン。コーヒー味にはコーヒー豆と、ロッテガムのポリシーもわかるが、なんとなく歯みがき粉をかんでいるようで気持ち悪くなってしまう。さらに想像は広がり、当然、付着したいわゆる歯クソもかんでいるのかと思うと、こんなきたないものもない。まあ、今まできたなかった人が、口だけでも臭くなくなるというだけありがたい気もするが……。お菓子のほかにも、ひと口サイズもち『私は子モチ』、ぬか漬けがすぐできる『ぬかよろこび』など機会があったらまた紹介しよう。

↑大阪府・ふ。あんたはえらいあんたはえらいあんたはえらいあんたはえらいあんたはえらいあんたは

↑兵庫県・寺田和弘。江碧鳥逾白山青花欲然春看又過何日是帰年……水墨画かラスコーの壁窟画か

←埼玉県・TOMO。毎月タイトル画に登場しているY嬢の似顔絵かと思いました

※イラスト・評＝野見山つづじ

●バボへ／「おはなしこんにちわっ」のバボははっきりいってウ・ル・サ・イ。自分本位でやらないように！（岐阜県・伊東正浩）／「おはなしこんにちわっ」の企画をやめてほしい。（愛知県・三浦晴久）／バボさんが好きだー、といいつつ、4月号の40ページのイラストを見てみじめになったぼくは不届き者だろうか？（兵庫県・谷口安弘）⇨ほかにも「バボを降ろせ」などのあたたかい励ましのメッセージを何枚かいただきました。ありがとうありがとう。（バ）

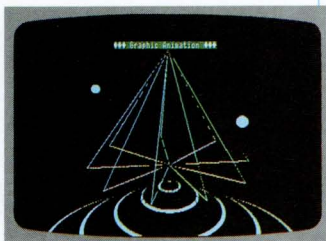
今月もこんなにファンダムしました!

今月のプログラム 紹介と遊び方目次

➔リストは47ページ

グラフィックアニメーション

くるくる動きが美しい鑑賞用アニメーション

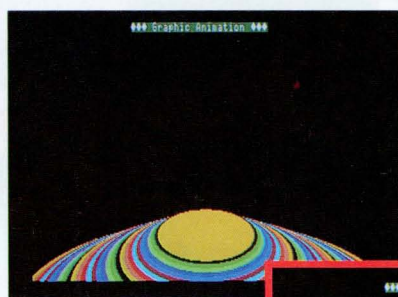
MSX2専用VRAM128K
BY NOGY
RP部門1画面タイプ

このプログラムを走らせると、カラフルなグラフィックをかいてくれる(写真右上、中)が、それは途中経過にすぎない。しばらくすると、色がすべて消え、いきなり、クルクル動き始める。思いがけないほどスムーズな動きだ。

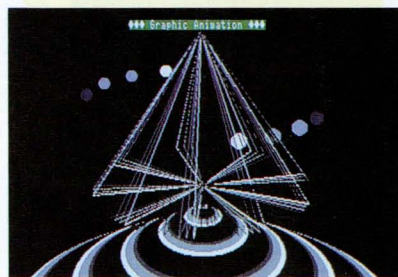
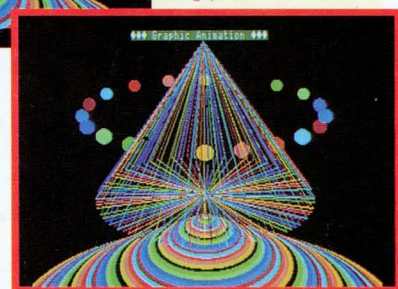
動いている画面をじっと見つめていて、すばやく目を閉じたときに残るイメージは、だいたい右下の写真のようになる。

すぐ左隣にある、モノトーンの写真に注目してほしい。注目したらこの雑誌を手に持って、毎秒2回転くらいのスピードでこきざみに回してみよう。……動いているように見えない? 見えませんね。

となりでこの画面を見ていた十字軍のボスが「MSXじゃないみたい。ほら『コンピュータってこんなことができるんだよ』っていう感じのデモみたいですね。BGMは細野晴臣かなんかで」という。リストを見せたら、「え、プログラムはこんなに短いの?(約0.6画面)オールBASICで? MSXってすごいなあ」

ゲームばかりやっていてBASICのことはほとんど知らないので感想が素直でかわいい。見た目はすごいがほんとは結構かんたんなプログラムなのだ。「だって、うちのMSXにはいつもROMがささっているから、電源入れるとゲームが始まっちゃうんですもん」

だから、BASICの画面はほとんど見たことがないんだって。それも人生だなあ。

↖カラフルなグラフィックがシュワッシュワッとかかれていく

↓グラフィック完成。これだけでもそれなりにきれい

↑突然画面がモノクロになり、そのかわりにあざやかな動きで各パーツが回り始める

Life Game（ライフゲーム）

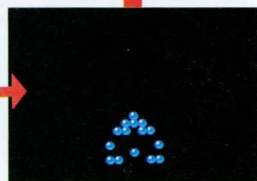
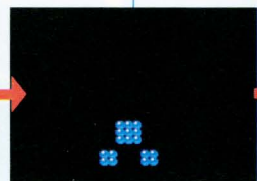
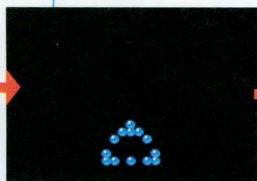
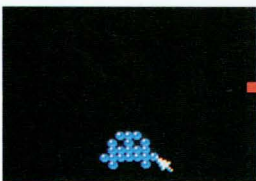
世代交代する青い石の生命シミュレーション

MSX・MSX2 RAM8K
BY 河原 博
RP部門1画面タイプ

➔リストは48ページ

これはただの石ではない。寂しがりやで神経質で、死ぬこともあるし、生まれることもある。石たちの集団が、栄えたり、滅んだり、パターンをくり返したり、その活動は微妙で奥深く、見あきない。

石たちは次の3つの法則で世代交代を続けていく。
①生存の法則＝ある石のまわり8地点にほかの石が2つか3つあればその石は次の世代でも生きている。
②死滅の法則＝ある石のまわりが①の状況以外のとき、その石は次の世代では消えてしまう。
③誕生の法則＝ある地点のまわり8地点にほかの石が3つあれば次の世代でその地点に新しい石が誕生する。
苦しい。死にそうだ。詳しくは49ページ参照。

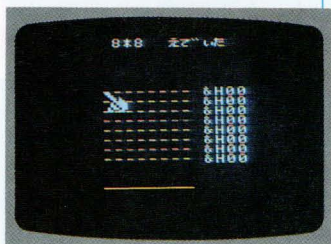
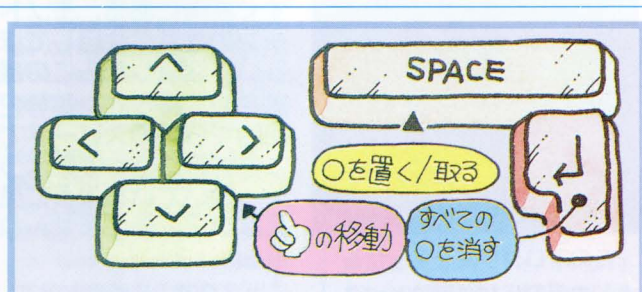
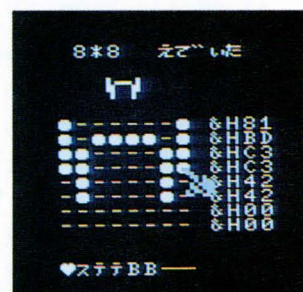
➲UFOのパターンから数10世代。石の集団はこんな変な形になった

➲たとえばUFOみたいな形に石を置き、リターンキーを押すと……。石の集団はまたたくまに世代交代してさまざまな形に変化していく

8×8えでぃた

パターン作成と定義に役立つかんたんツール

MSX・MSX2 RAM8K
BY せとけーん
RP部門1画面タイプ

➔リストは50ページ

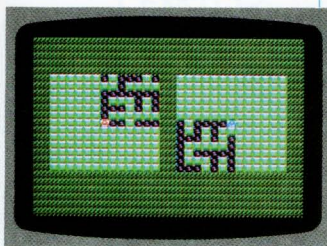
自分のオリジナルゲームを作ろうとしているアマチュア・プログラマのための簡易ツール。このプログラムを打ちこんで使い方を研究しているうちにパターン作りのコツが見えてくるかもしれない。

8×8ドットのスプライトパターンやキャラクタパターンを作るときにデータ変換の手助けをしてくれるツール。
いきなりはっきりいってしまうと、ディスプレイ上の方眼紙程度の機能しかない。
ただ、1画面のプログラムであることと、パターンの16進データとともに、それぞれのデータに対応するキャラクタコードを持つ文字の列も表示してくれるところが便利。
この文字列は、スプライトでもキャラクタでも、パターン定義するときになかなか役に立ってくれるのだ。
パターンデータのセーブ／ロードはいっさいできないので、あしからず。

➲パターン制作中。今月掲載の『CHOPs』をまねてみました。

MAZE BATTLE（メイズ バトル）

特大迷路を2人で遊ぶ スーパー1画面タイプ

MSX・MSX2 RAM16K
BY 川本健二
RP部門1画面タイプ

リストは52ページ

たったの1画面、952文字のプログラムを打ちこむだけで、この壮大な迷路を駆けまわるゲームが遊べる。1画面プログラムの常識を超えた、スーパーウルトラゴールデンデラックスゲームなのだ。

迷路は下の写真のように思いきり広く複雑で、たまに迷路の奥深く迷いこんで不安にかられることもあるが、かならず正解の道はある。正統派の本格大型迷路だ。

この大型迷路に2人のプレイヤーが同時に迷いこみ、自分の陣地と相手の陣地とのあいだを往復するゲームだ。

右上に陣地のある青いプレイヤーは、後方に赤いうにょうにょを残しながら進み、左下の赤いプレイヤーは逆に青いうにょうにょを残しながら進む。いわゆるヘンゼルとグレーテルの「迷子にならない方法」の応用といえよう。

画面右側のスクリーンが青いプレイヤーを、左側が赤いプレイヤーを表示している。2人はそれぞれの道に悩みながら相手の陣地を目指し、しばらくは夢中で進んでいる。すると、自分のスクリーンのなかにフッと相手が現れる。まるで、F-1スピリットみたい。相手の道筋に出られれば、相手陣地まで行くのはわりとかんたんだ。相手の陣地に着いたら効果音が鳴る。すぐに折り返してもときた道を逆にたどっていく。もどるときにまた迷ってしまうことだってある。先に自分の陣地にもどったプレイヤーのほうに勝利のメッセージが表示され、ゲームエンド。

まさか、迷路ゲームがこんなにエキサイティングな対決ゲームになるとは思わなかった。プログラムも画期的だが、ゲームも斬新だ。

もちろん、くふうすれば1人で迷路ゲームを楽しむこともできる。どちらかのプレイヤーをちょっと動かして陣地をあけておき、1人で往復すればいいのだ。試しに写真の迷路をやってみればわかるだろうが、かなり複雑で楽しめるだろう。しかも、何度でも新しい迷路がすばやくできてくる。つくづく、すばらしい1画面プログラムだ。

プレイヤーの通ったあとはつねにウニョウニョきらめいている

あちこちで行き止まりにはまりながら相手の陣地を目指していく

相手プレイヤーとの出会い。美しく譲りあう

右は赤いウニョウニョ、左は青いウニョウニョ

青いウニョウニョの赤いプレイヤー(左)が先着

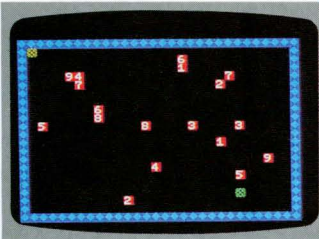
ふるさとにもどる途中ふたたび相手プレイヤーと出会う

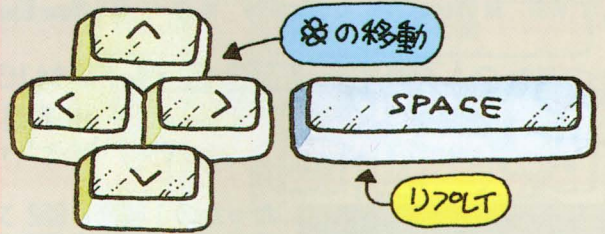
途中、赤はもたついたため、最終的には青いプレイヤーが勝った

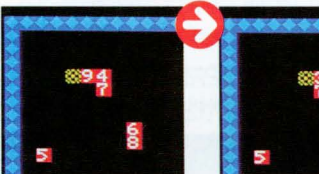
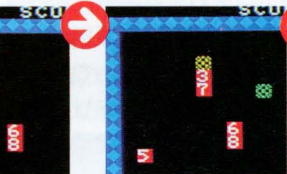
これが迷路の全体像。広く、深く、ほんとうに迷ってしまう。ただし、この全体像を表示するには84ページの改造法のプログラムが必要

マス　パニック
Math-Panic

たし算しながら数字を消していく算数ゲーム

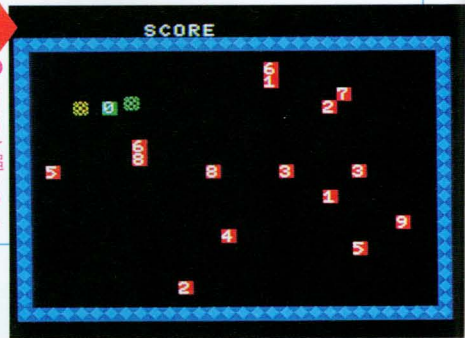
MSX・MSX2 RAM8K
BY 川本健二
RP部門1画面タイプ

➔リストは54ページ

このゲームをやらせてみるとカタギの人か、ヤクザ屋さんかが判定できます。カタギの人はすんなりゲームにとけこめますが、ヤクザ屋さんはつい9ばかり作ってしまい、うまくいかないそうです。

黄色いARGがプレイヤー、緑色のDACが敵キャラだ。

赤い数字は押して動かすことができ、数字どうしがくっつくとその合計数の1桁目に変わる。目的はARGを操作して数字をくっつけて0を作り、敵に食わせて全部消してしまうこと。敵につかまるとゲームオーバー。全部で5面。

⬆手始めに、9を4に押しつけるARG

⬆たして13。その1桁目の3が表示される

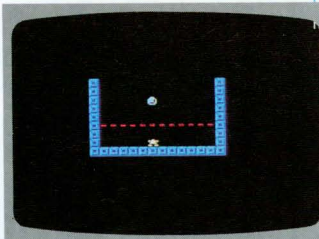
⬆3と7をくっつければ0ができる

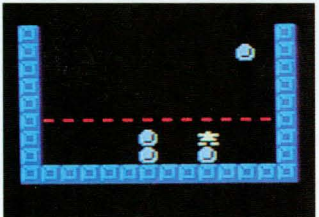
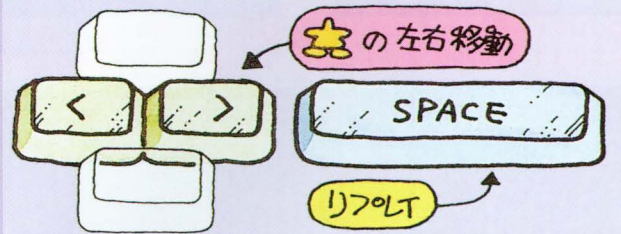
⬆0ができた。DACが近づいてきている！

➔ARGを追うDACの性質を利用して、0を食わせるのだ

クライマー
CLIMBER

降り積もる石を登って上へ上への脱出ゲーム

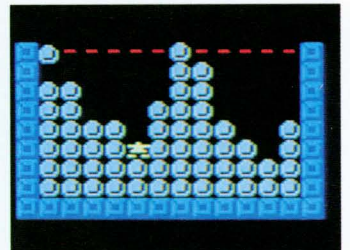
MSX・MSX2 RAM8K
BY 石井勝己
RP部門1画面タイプ

➔リストは55ページ

○○と煙は高いところに登りたがる。そこで問題です。○○に入る2文字は？　次の3つのなかから選んでください。1番・バカ、2番・アホ、3番・キミ。このゲームに関するかぎり正解は3番。

⬆石1個ぶんの高さならふつうに横に移動するだけで登れる

⬆しばらく石が積もるのを待ってヘコヘコッとラウンドクリア

シュールな閉じこめられた世界。箱のなかでうろうろしているといきなり上から石が降ってくる。よけても次から次に落ちてくる。石は降りつもって塔を作る……。その塔を利用して赤い線までたどりつけばラウンドクリアだ。

ただし、登れるのは石1つぶんの高さだけ。つまり、高い塔までは階段を昇るようにして行くしかないのだ。

ラウンドをクリアすると赤い救助ラインは石1個ぶんずつ上にあがっていく。

石にぶつかるともちろんゲームオーバー。

⬆ラウンド6にて。まわりが石2つぶん以上の高さだともはやこれまでじゃ

玉積みゲーム

リストは56ページ

タイミングをはかって玉を積むバランス遊び

MSX・MSX2 RAM8K
BY SHINTAKO
RP部門1画面タイプ

コロンブスは「だれか玉を積みあげることのできる人はいますか」と問いかけました。みんなはそんなことができるわけがないと笑いました。するとコロンブスはいきなりF5キーを押しました。

RUNさせると、玉の上に色ちがいの玉が乗ってフラフラしはじめる。そこでスペースキーを押すと、玉の動きが止まり、うまく安定すれば次の色ちがいの玉が現れてまたフラフラ。こうして、10個の玉を積めばゲームエンド。

同じタイミングで続けて玉を積んだりはできないように玉ごとに微妙に違う待ち時間を設けてあるのがミソ。

7個まで積んだと思ったらガラガラとくずれてゲームオーバー……の図

COLOR TILES（カラー タイルズ）

リストは57ページ

MSX色を敷きつめたカラフルタイルパズル

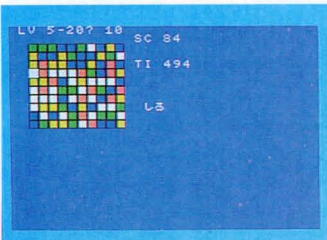
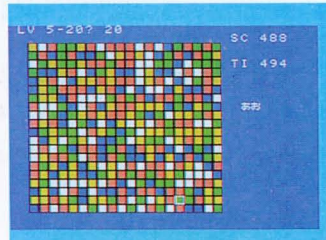
MSX・MSX2 RAM8K
BY 山下修
RP部門1画面タイプ

みんなで映画を見ているとほかの人が泣いているときに笑って、笑っているときに泣くようなズレた人ってどこにでもいる。このゲームは、そんな人もしあわせになれる、ズレ指摘パズルゲームです。

最初にレベルをきいてくるので、5から20のあいだから選択してリターン。選んだ数を1辺とする正方形にカラータイルをしきつめて、パズルが始まる。

このパズルは、制限時間内にあらかじめ設定されている1枚のカラータイルをあてるのが目的だ。

答えのタイルについてのヒントはタイル群の右に表示されている色の名前だけ。パズルがはじまったとき、ここに表示されている色のタイルが答えのタイルなのだ。

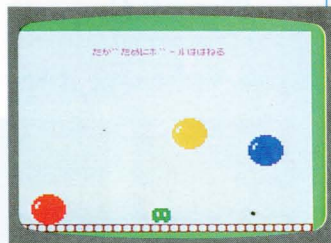
しかし、同じ色のタイルは何枚もある。そこで、四角い枠のカーソルを動かすと、この枠が動いたぶんだけ正解のタイルからずれた位置のタイルの色も教えてくれる。目的とするタイルのまわりの状況を探り、答えがわかったら、枠を答えと思われる位置に動かしてスペースキーで答えよう。レベル5は楽勝だが、レベル20はかなり混乱する。

10×10＝100枚のカラータイルをしきつめたレベル10。手頃な大きさ

20×20＝400枚のレベル20。見当をつけてもどれだったかわからなくなる

リストは58ページ

誰(た)がために ボールは跳(は)ねる

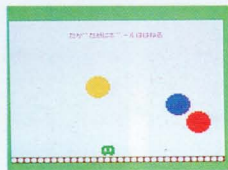
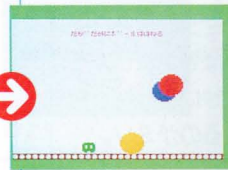
3つのボールがはねる恐怖の生き残りゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY 清水誠
RP部門1画面タイプ

赤いボールはうるさい母、青いボールは厳格な先生、黄色いボールはなんだか知らないがとにかくライバル。3つのプレッシャーから逃げまどうキミの分身は、どこまで耐えることができるか?

それぞれ違ったタイミングではねまわる3色のボールにあたらないように右へ左へ逃げまわるだけのゲーム。ちなみに、逃げまわる主人公の名前はデフというそうだ。

青いボールをよけてホッとしているのもつかのま、赤いボールが迫ってきてあわてて逃げ、黄色いボールとぶつかりそうになってサッとよけ、しばらく様子を見つつ、安全な場所まで来たと思ったのに青いボールと赤いボールのダブル攻撃がかかり……。

それまで明るかった背景が暗転し、ボールの下でデフがつぶされているのがよくわかるようになっている。

つぶされたときのデフのパターンがいかにも痛そうで周囲の涙を誘った。かわいそうに……といいつつリプレイ。

黄色が向かってくる。ササッとよける

赤と青の連続攻撃に注意しながら……

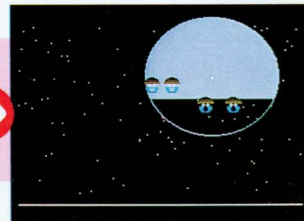
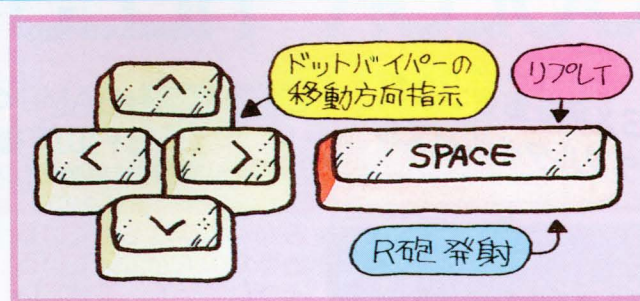
青につぶされてゲームオーバー

リストは59ページ

スタゴラピ

敵のキャラが憎らしいシューティングゲーム

MSX2 専用VRAM64K
BY 高橋吾郎
RP部門N画面タイプ(5画面)

ゲームをやっていてくやしいと感じる場合は3つある。第1に、そのゲームがつまらなかった場合、第2に、そのゲームがあまりにも難しい場合、第3に、敵キャラがプレイヤーをばかにする場合。

このゲームがくやしいのは第3の場合。敵キャラの名前はスタゴラピといって、ピキピキ鳴きながらチャカチャカ動いて攻めてくる。プレイヤー側は例のドットバイパーと新登場のドットオプション。オプションはバイパーにちょっとおくれてついてきて、スペースキーを押すとR砲発射。2点間の距離を半径とした円内のスタゴラピは全滅する。

一定数やっつけると面クリア。次はもっと多くのスタゴラピが攻めてくる。敵に3回侵略されるとゲームオーバー。勝ち誇ったようにスタゴラピダンスを踊るのが憎らしい。

バイパーとオプションを結ぶ線を半径とする円を描いて攻撃

R砲に捕らえられると一瞬時間動きが止まり色が塗りこめられる

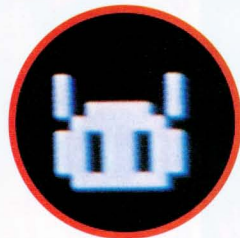
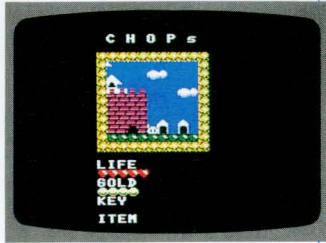
内側のスタゴラピは全滅。一度に多くやっつけるほど高得点

CHOPs（チョップス）

TEIJIRO印の新作アドベンチャーゲーム

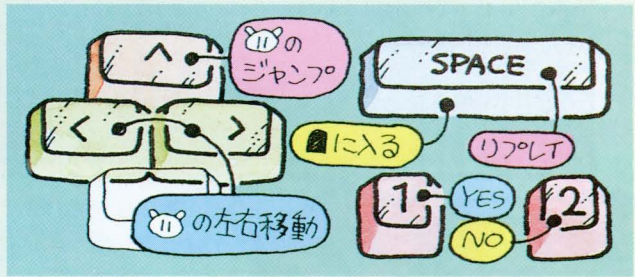
MSX・MSX2 RAM32K
BY TEIJIRO
FP部門(14画面)

➡リストは61ページ

帰ってきた『すわいん』の作者TEIJIROの新作。一見してなんのゲームをパロっているのかがわかるところがやっぱりT印だ。『すわいん』よりも画面は小さいが、世界の深さは前作以上！

GIRLを探して数多くの謎を解いていくCHOP

主人公は、人によってはおなじみのCHOP（チョップ）。CHOPシリーズのキャラクタが各ショップの主人として総出演している。それはともかく、このゲームはいわゆるアクションアドベンチャーゲームだ。

はやい話が『ロマンシア』を強烈に意識した作品。

下の地上マップの左からCHOPは登場する。ふらふら動いているのはBAP（バップ）という敵キャラで、こいつに触れるとライフが減ってしまう。

この水色の岩はカギを持っていれば通り抜けられる

暗いとびらの形をした部分はショップへの入口。ここのまえでスペースキーを押して中へ。でも、たいていは「……」と中の人はだまっていて、なんだろうと思いつつ、どんどん右のほうへ進むと、丘を越えたあたりで水のたまったところにたどりつく。さらになんだろうと思いつつ、水のなかへ入っていくとブクブク、ゲームオーバー。はて。

疑問に思いつつ次のページに説明は続く。

ブクブクブク……水中ショップ

酸素ボンベがあれば、水中深く入っていける。ここには2つのショップがあるけれど、へたにお金を使うとあとで困るので、天国の人たちにお金をもらえるようになるまでじっと耐えること。

天国の人たちは気前がいい

じつはここには3人の天上人がいて、お金をくれたり、地下で必要なカギをくれたりする(このカギをくれるのがCHEP)。天国に行くにはジャンプあるのみ。ただし、ジャンプのアイテムが必要。

地上全マップ

謎のごあいさつ

でたらめに入るとなんにも起きないが、ある順番であいさつしていくと「うむ。」といって最後の人がカギをくれる。このカギをどこで使うかはいっぺん水のなかでゲームオーバーになればすぐに気づくだろう。じつは、このカギがなくてもすむ隠れ技もあるのだが。

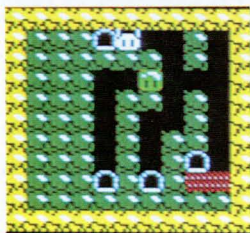
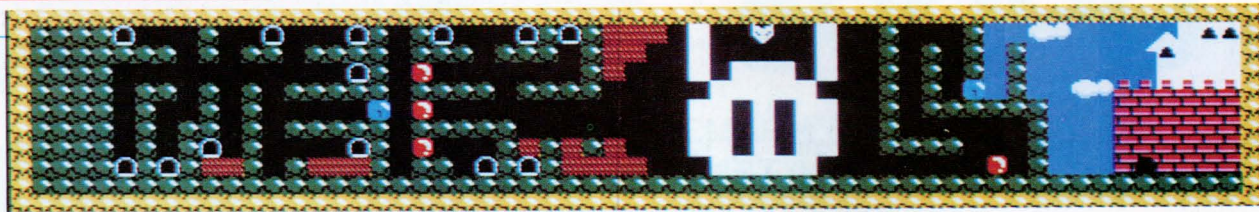
封印された洞窟（どうくつ）ショップ

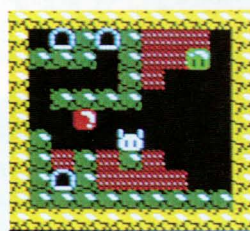
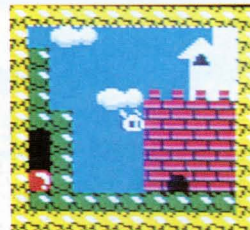
2つの洞窟は、どちらも水色の石で封印されていて、カギがなければ入れない。左の洞窟はすぐに入れるが右の洞窟に入るには時間が必要だろう。

ミステリアスな地下への入口

スタート地点付近と同じ要領であいさつしてまわれば地下への入口が開く。ゴゴゴッと隠しトビラが開いていくところなんかなかなかこっている。

地下全マップ

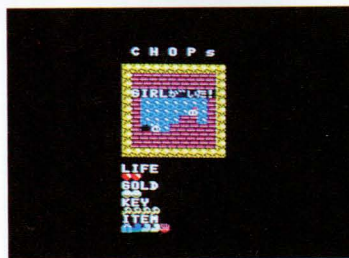
地下は地上よりも謎が多い(そりゃそうだ、この地下のどこかに探しているGIRLが閉じこめられているんだもの)。隠れた入口が2つ、カギの必要な岩が2つ。死の谷にはたいせつなアイテムを売っているショップがある。

⊖地下に入ったところ。深い穴には十分注意しよう

⊖ライフを10にしてくれる地下の親切なおじさん

⊖茶色の部分は熱くて危険な溶岩。触れないように

⊖地下の右端にあるお城。ここで重要なヒントが

ふうむ、水のなかでは酸素ボンベのようなものが必要なんだろうな。どこでもらえるのかは前ページのマップを見ればすぐわかる。

酸素ボンベを手に入れて、丘と水と丘を越えるとスタート地点とよく似た場所に出る。酸素ボンベを手に入れたときと同じ要領でこのあたりの謎を解くといきなり地下への入口が現れる。このときはなかなかの感動。地下は上のマップのようになっていて、途中いくつかのアイテムを手に入れないと右のほうには行けないようになっている。

右端の孤独なお城にたどりつくのは最後の最後だ。

ん、そうだ。いちばん大事なことを忘れていた。このゲームの目的は、どこかに閉じこめられている「GIRL(ガール)」を探し出すこと。でも、地下のお城にいるのかというと、じつはここにはいない。はっはっはっ。

⊕数々の苦難を乗り越えてGIRLを見つけ出した。GIRLの顔はやっぱりCHOP

地下でちょっと注意しておきたいのがところどころにある茶色い溶岩。これに触れるとBAPにあたったときと同じようにライフが減ってしまうのだ。ただ、この地下のどこかにただで何度でもライフを増やしてくれるおじさんがいるので、早めに見つけ出しておこう。地下でのヒントはここまで。あとは秘密。電話での質問にもいっさいお答えできません。

タイトル画面でカーソルキーの左を押しながらリターンキーを押すとコンティニューできるけれど、作者の希望により、やっぱりないしょ。

アイテム一覧

⊖酸素ボンベ。これがなければ水中に入ることができない

⊖ジャンプ1。ジャンプできる高さを伸ばしてくれる

⊖ジャンプ2。これを手にいれるときはちょっと勇気がいる

⊖ジャンプ3。最後の最後に必要なジャンプ力を与えてくれる

⊖ハンド。これがあれば赤い岩を押すことができるようになる

⊖ベル。これ自体には効果はない。あるアイテムと交換する

⊖スター。これも交換用アイテム。交換所はすぐ近くで

⊖サン。交換用アイテム。このショップの入口は岩に隠れている

⊖CHEP(チェップ)の影。なんだかよくわからないがやはり交換用アイテム

300種類のプログラムが、遊びながら覚えられる!
これでキミもパソコン名人。
パソコンサイコロ
暗号作成&解読
ニックネーム投票集計
キミだけに教える300のプログラム!
ハガキをポストへ!
★キミはパソコンを使いこなしているか?
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん!その方法はあんがいやさしいのだ!
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン!このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう!プログラムが作れる!グラフィックも思いのまま!BASICだってよくわかる!キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる!
★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムで楽しもう!
MSX対応パソコン講座
ターボパワーのパソコン講座で、ともだちに差をつけろ!
すぐ役立つ!
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる!
さあ!今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう!切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!
(財)電子技術教育協会
〒160 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎東京03(367)6600(代表)

プログラムファンの王国

ファンダム

プログラムリストと解説

プログラムリストと解説・もくじ

キミの作ったオリジナルプログラム募集中! くわしくは47ページからの欄外を見てください。

プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部『ファンダム』係まで。ただし、次のことを守ってください。

①RAMの容量などが自分の機種にあっているかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

ファンダム・アンケート!

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのページ左下の応募券をはって①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN『ファンダム・アンケート』係まで。しめ切りは5月31日必着。

リストがかわりました

新・打ちこみミス発見プログラムの使い方

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくために作られたもの。今までの「打ちこみミス発見プログラム」に改造をくわえ、ミス発見の精度を高めたプログラムだ。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUN⏎
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000>	153
↑行番号	↑確認用データ

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っていい。
④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるのでリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、テープ(ディスク)に「アスキーセーブ」する。

●テープの場合
SAVE"CHECK"⏎
(CSAVEではない)。
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A⏎

「新・打ちこみミス発見プログラム」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていたりするとその行では違うデータがでてくるので注意。

使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないでおく(1度でもRUNするとデータが変わる)。
②「新・打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、
MERGE"CHECK" ⏎
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0 ⏎
WIDTH40 ⏎
としておく。
④GOTO9000⏎
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「>」の左側が行番号、右側が確認用データ。
⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う部分があるはずだ。
⑥修正が終わったら④からの作業を繰り返す。
⑦データの違うところがなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに
DELETE 9000-9060⏎
として「新・打ちこみミス発見プログラム」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、
RUN⏎
⑩これで99.5パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、エラーが発生したら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

新・打ちこみミス発見プログラム

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D10)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラムの
プログラム確認用データ

```
9000>153  9010>165  9020> 95  9030> 46
9040> 28  9050>248  9060>???
```

ファンダム・アンケート⑥
▶応募券◀

THE LINKSで掲載プログラムのダウンロードサービス中!
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月MSX・FANに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

グラフィックアニメーション

VRAM128K
MSX2専用
遊び方は37ページにあります

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN7:DEFINTA-Z
20 OPEN"GRP:"AS#1:DRAW"BM150,0":COLOR,12
:PRINT#1,"◆◆◆ Graphic Animation ◆◆◆"
30 FORI=60TO0STEP-1:CIRCLE(255,150+I*I/3
5),I*I/12,IMOD10+1,,,.3:PAINT(255,150+I^
2/35+45*(I>43)),IMOD10+1:NEXT
40 FORI=0TO19:CIRCLE(SIN(I/3.2)*178+255,
COS(I/3.2)*30+70),COS(I/3.2)*2+10,10-IMO
D10:PAINT(SIN(I/3.2)*178+255,COS(I/3.2)*
30+70),10-IMOD10:NEXT
50 FORI=26TO114:LINE(255,8)-(SIN(I/14.2)
*160+255,COS(I/14.2)*38+140),IMOD10+1:LI
NE-(255,134),IMOD10+1:NEXT
60 C=1-C*(C<10000):COLOR=(CMOD10+1,5,7,7
):COLOR=((C-1)MOD10+1,0,0,0):GOTO 60
```

BY NOGY

「動き」を見てください

☆いわゆる鑑賞プログラムというものだけど、画面をあまりじっくり見つめないでください。アラがめだってしまいます。まあ、コーヒーでも飲みながら軽い気持ちでながめましょう。インテリアにでもどうぞ。使えるかどうか知らないけれど。どんなものかは画面写真じゃよくわからないと思うので、ぜひ1度打ちこんで、この「動き」を見てください。それから、プログラムの仕組みはけっこう簡単なので、図形をいろいろ変えて楽しめます。例えば、自分がトンネルの中を突き進んでいくようになど迫力のあるものができそうなので、挑戦してみてください。

変数の意味

I……ループ用(グラフィックの座標、半径、カラーコードの算出用として使用される)
C……カウンタ(10000を越えると1にもどる)

プログラム解説

10画面設定
●画面設定●変数の型宣言

20タイトル表示
●グラフィック画面をオープンする●タイトル表示

30半円
●画面下部に半円を描く

40円
●画面中央に円を描く

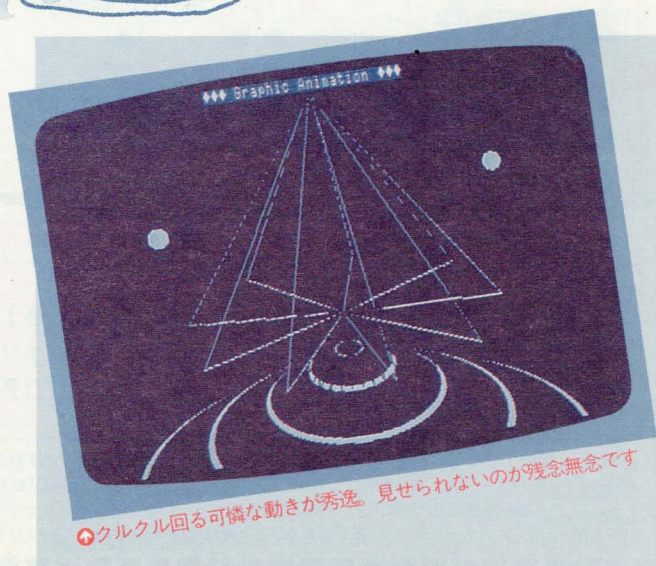
50線
●画面中央に線を描く

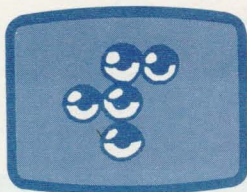
60色切り換え
●カラーコード1～10の色を切り換える

オリジナルアニメを作る改造法

このプログラムでは、グラフィック(円、線など)をカラーコード1～10の順に描き、カラーコードを順番に切り換えることによりアニメーション効果をだしている。行30～50のグラフィック表示を変えることにより、オリジナルのアニメーションを作ることもできる。編集部で簡単なサンプルを作ってみたので、試してほしい。行30を以下のリストに変更し、行40、50を消去するだけだ。

また、行60にある
～：COLOR=(CMOD10+1, 5, 7, 7)：～
の赤い数字部分を任意の数(0～7)に変えることで、アニメーションの色を変えることができる。

```
30 R=RND(-TIME):FOR I=0 TO RND(1)*10+5:X
=RND(1)*400+90:Y=RND(1)*150+50:R=RND(1)*
80+30:R2=R:FORC=1TO10:CIRCLE(X,Y),R,C:PA
INT(X,Y),C,C:R=R-R2/17:X=X-R2/40:Y=Y-R2/
70:NEXTC,I
```

↑クルクル回る可憐な動きが秀逸。見せられないのが残念無念です

プログラム募集
【募集部門】●リーダーズプログラム部門(RP部門)=〈規定〉SCREEN0：WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。①1画面タイプ……1画面に入りきるプログラム。②N画面タイプ……1画面を超えて5画面までのプログラム。③10画面タイプ……5画面を超えて、10画面までのプログラム。●フリープログラム部門(FP部門)=〈規定〉内容、形式、長さなどの制限なし。⇨

ライフ　　　ゲーム

Life Game

RAM16K
MSX MSX2
遊び方は38ページにあります

By 河原博

思わず気分は孤立状態

ポシェット以来約1年半ぶりの登場です。本誌やプロコレ50本などを買ってみましたがプログラムテクニックのハイレベルに思わず気分は孤立状態。というわけで若い者には負けないぞ精神でがんばって作りました。でもちょっと古かったかな。ぜひ、打ちこんで不思議な世界に陶酔(とうすい)してください。

```
1 CLEAR200,&HCF00:DEFINTA-Z:A=&HCEFF:FOR
I=1TO148:POKEA+I,255AND(ASC(MID$("♠トゆsチァ
アソゥヌR♠)z♠){♠)¦♠)「♠)、♠)ハ♠)ヒ♠)フぅイれ♠ぃ○!Z#ノア
ァャノュ°ケチクァュルエァォちー’ーーーー_ をフケjソゥをツカノaハゥyょェヨ
ゥ’ククククック フケせカノさハゥチvわゥzハMゥツコアゥキチッノ’oノ¦Aフケ
。ツカノさrハゥyコェyェゥヨ°ゥかYし’ゥ",I))+93+(43<I)*6)
2 NEXT:KEYOFF:DEFUSR=A+1:DEFUSR1=A+133:C
OLOR15,1,1:SCREEN1,1,0:I=USR1(0):PLAY"S0
M500L32":FORI=0TO7:VPOKE14336+I,VAL("&H"
+MID$("8060783E3C1C1201",I*2+1,2)):NEXT
3 SOUND7,182:FORI=0TO2:FORJ=0TO7:FORK=0T
O1:VPOKE264+2048*I+J+8192*K,ASC(MID$("<~
そそりた~<AAOOEEQq",J+K*8+1,1)):NEXTK,J,I
4 S=STICK(0):I$=INKEY$:M=(S=7ANDX>0)-(S=
3ANDX<31):N=(S=1ANDY>0)-(S=5ANDY<23):FOR
I=1TO8:PUTSPRITE0,(X*8+M*I+5,Y*8+N*I+4),
I+7,0:NEXT:X=X+M:Y=Y+N:IFSTRIG(0)THENW=X
+Y*40-12124:V=-(PEEK(W)=0):POKEW,V:VPOKE
6144+Y*32+X,32+V:PLAY"O6E"
5 IFI$=CHR$(9)THENI=USR1(0):CLS:GOTO4ELS
EIFI$<>CHR$(13)THEN4ELSEPLAY"O7CEG":VPOK
E6912,208:FORI=0TO0:I=(INKEY$<>CHR$(13))
+USR(0):NEXT:GOTO4
```

⇧生、死、膨張、減衰……

➡リストを打ちこむまえの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用しています。とくに行1の文字に注意して打ちこみ、打ちこみおわったらいったんセーブして、そのあとにRUNするようにしてください。

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……アイコンの座標⇨それぞれ×8+5、×8+4して表示

M、N……アイコンの座標増分

■その他の変数

A……マシン語プログラムのアドレス(行5ではキー入力用)

I、J、K……ループ用(Iはマシン語呼び出しにも使用)

S……スティック入力用

V……石の状態を盤から読みこむのに使う

W……アイコンの指している位置の世界におけるアドレス

プログラム解説

1 マシン語書きこみ

●マシン語領域を確保●原則としてすべての変数を整数型に設定●マシン語プログラムをメモリに書きこむ

2 画面設定

●USR関数定義●画面設定●多色刷り定義(USR1)●PSG設定●キャラクタの色設定

3 パターン定義

●PSG設定●キャラクタとスプライトのパターン定義

打ちこみガイド・この文字に注意!

```
アソゥヌR♠)z♠){♠)¦①♠)「②♠)、③♠)ハ♠)ヒ♠)フぅイれ♠ぃ○④!Z#ノア
ァャノュ°ケチクァュルエァォちー’⑤ーーーー⑥_⑦ をフケjソゥをツカノaハゥyょェヨ
ゥ’ククククック フケせカノさハゥチvわゥzハMゥツコアゥキチッノ’o⑧ノ¦Aフケ
```

①「破線」。SHIFT+「¥」。②「カギかっこ」。かなモードでSHIFT+キーボード2段目右端のキー③「読点」。かなモードで、JIS配列ではSHIFT+「ね」、50音配列ではSHIFT+「わ」。④グラフィック記号の「白丸」。GRAPH+キーボード2段目右端のキー。⑤「アポストロフィ」。SHIFT+「7」。⑥「長音記号」。JIS配列は、かなモードで「¥」キー。50音配列では、かなモードで「:」キー。⑦「アンダーライン」。右下にある、「?」の右のキーをSHIFTといっしょに押す。⑧小文字の「O」。

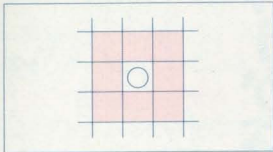
【投稿上のルール】①盗作・二重投稿厳禁。②必ずテープかディスクで投稿。③詳しい解説の手紙をつける。※(1)住所・氏名・年令(学年)・郵便番号・電話番号、(2)プログラムの遊び方・使い方、(3)変数の意味・プログラム解説、(4)パズル、RPGなどはその解答・マップなど、(5)そのプログラムを作るうえで参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)⇨

アルゴリズム遊び

プログラムで生物社会をシミュレートする
コンピュータの偉大さに感動するひととき

ライフゲームのルールと遊び方

ライフゲームについて

ライフゲームは「石」の置き方を工夫して遊ぶシミュレーション。発案者はケンブリッジ大学のJ・H・コンウェー。碁盤のようなマス目のついた世界に、適当に石を置き、石を一定のルールにしたがって取り除いたり新しく置いたりする。1回の変化を1世代とかぞえ、まるで生物社会のように移り変わる石のパターンを楽しむのだ。

ライフゲームのルール

変化させるルールは、
(1)世界から左上の図のような3×3のマス目を切り出し、中央のマスのまわりにある石の数をかぞえる
(2)石の個数によって左図の3つの条件で中央のマスのなかを変える
(3)これらの操作をすべてのマスについて同時に行う
というかんたんなもの。ただし、この作業を紙とエンピツでやると1世代進めるのに数分かかるのに、プログラムでやれば1秒で数世代進むのだ。

プログラム版について

プログラムでは世界の大きさを38×30マスとして、そのなかの32×24マスぶんを表示している。世界の隅々まで表示すると端のほうでの変化が不自然に見えるため、ひとまわり(3マスずつ)大きな世界を設けているのだ。

有名なパターンについて

プロペラ……世代が進むごとに横並び→縦並び、という変化をくりかえす
グライダー……図の例では変化しながら左上に飛んでいく(イーターの右上にいるのは図を左に倒して1世代進めたパターン)
F型ペントミノ……華麗に変化する
イーター……左下のほうの石7個のパターン。例のように、右上にグライダーやプロペラなどのパターンがあると、それを食べて自分はもとの形にもどってしまう

ちなみに、グライダー製造機というパターンなども発表されている。しかし、大きすぎてこのプログラムの世界には入りきらない。この世界に入るおもしろいパターンを発見したら教えてください。本気で待っています。

4 石のセット

●スティック入力によってアイコンを動かす●トリガー入力によって石を置いたり石を取ったりする

5 世代を進める

●リターンキーが押されていないときは行4へ●リターンキーかTABキーが押されるまで世代を進める(USR)●行4へ

■マシン語解説

&HCF00~&HCF8C
1世代進める(USR)
&HCF8D~&HCF9C
多色刷り定義と世界の初期化(USR1)

■ワークエリア

&HD000~&HD4FF
盤の状態(1=石がある)

新・プログラム確認用データ

プログラムが変わりました。使い方およびプログラムは46ページを見てください

1>129　2> 56　3>168　4> 30
5> 9

8×8えでぃた

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は38ページにあります

→行2の2行目にある「〟」はSHIFT+「@」で打ちこめます

```
10 SCREEN1,1:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1:SP
RITE$(1)="ﾀﾞ4"+CHR$(22)+"/7[ﾁ":PUTSPRITE
0,(111,25),15:VPOKE8194,160:FORI=0TO2
20 READA:FORJ=0TO7:VPOKEA*8+J,VAL("&H"+M
ID$("FE82BAAABA8ABAFEFE82BAAABAAA82FECCC
C3333CCCC3333",I*16+J*2+1,2)):NEXTJ,I
30 LOCATE12,1:PRINT"8*8  えでぃた"
40 FORI=0TO7:VPOKE2040+I,254:VPOKE14336+
I,0:LOCATE11,I+6:PRINT"-------- &H00":NE
XT:X=11:Y=6:DEFFNA(X,Y)=VPEEK(X+Y*32+614
4):LOCATE11,16:PRINT"────────"
50 S=STICK(0):X=X+(S=7ANDX>11)-(S=3ANDX<
18):Y=Y+(S=1ANDY>6)-(S=5ANDY<13):PUTSPRI
TE1,(X*8+2,Y*8+3),14:DATA144,160,254
60 IFSTRIG(0)THENLOCATEX,Y:PRINTCHR$(133
+(FNA(X,Y)=133)*88):GOTO90
70 IFINKEY$=CHR$(13)THEN40
80 FORI=0TO50:NEXT:GOTO 50
90 FORI=0TO7:A$=A$+RIGHT$(STR$(-(FNA(I+1
1,Y)=133)),1):NEXTI:C=VAL("&B"+A$)
100 LOCATEY+5,16:IFC>31ANDC<>127THENPRIN
TCHR$(C)ELSEPRINT"─"
110 VPOKE14330+Y,C:B$=RIGHT$("0"+HEX$(C)
,2):LOCATE22,Y:PRINTB$:A$="":GOTO 50
```

BY せとけーん

はじめまして。ゲームでなくてどうもすみません。さあ自己紹介しましょう。剣道部と映研にはいっています。パソコン歴なんて口が裂けてもいえません。それに、口が裂けたらたいへんです。自分のMSXはもう古くて、スロットのピンがへこんだためメガROMがつかえません。うーかなしーよー。ペンネームがまぬけですが勘弁してください。

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……アイコン(手)の座標(Yはデータを表示するときにはテキスト座標用に使う)⇒それぞれ×8+2、×8+3して表示

■その他の変数

A……パターンを定義するキャラクタのキャラクタコード
A$、B$……パターンデータ計算用
C……エディット中のパターンのパターンデータが入る
I、J……ループ用
S……スティック入力用

←奇妙なキャラクタの説明は右ページで

プログラム解説

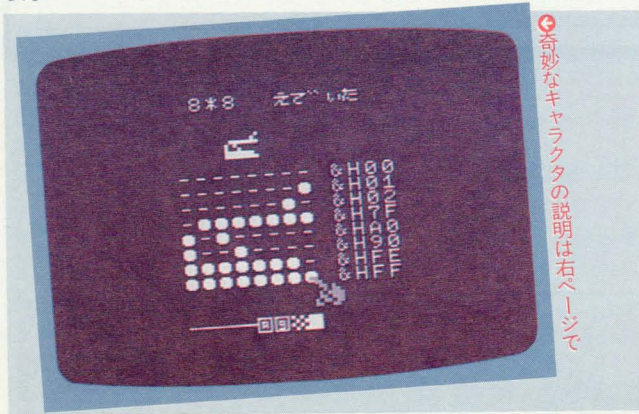
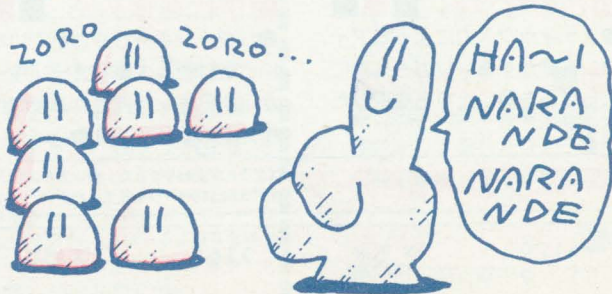
10～20 初期設定
●画面設定●スプライトパターン定義●キャラクタ定義

30～40 画面作成 ■
●タイトル表示●エディット画面作成

50 アイコン移動 ■
●スティック入力●アイコン移動●キャラクタコードデータ(行20で読みこみ)

60 トリガー入力 ■
●トリガー入力によってドットを置いたり消したりする

70～80 エディット終了
●リターンキーが押されたら行40へ、それ以外は行50へ飛ぶ

90～110 データ ■
●ドットの状態からパターンデータを作成●データを表示する

VRAM探検隊

『8×8えでぃた』を使ってスプライトパターン定義してみよう

スプライトパターンとは?

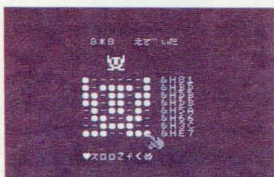
8×8ドットのスプライトパターンのデータは図1のようにVRAMのスプライトパターンテーブルというところに格納されていて、ドットを表示する部分を1、表示しない部分を0とした8ドットの集まりから構成されている。

パターン定義法は2種類

ファンダムなどで使われている定義方法には、SPRITE$(n)を使った定義法とVPOKEを使った定義法の2つの定義方法がある。

SPRITE$で定義する方法

BASICマニュアルにも載っている基本的な定義の方法だ。文字列の決定の仕方は、8個の1と0の数字の列を2進数の数値とみなして、その数値に相当するキャラクターコードのキャラクタをパターンデータの文字列として、SPRITE$(n)に代入して定義する方法だ(リスト1)。

8×8えでぃたでは、下部に表示されている8個の文字がスプライトパターンデータになる。

⬆このスプライトのパターンデータをもとにして話はすすむ

ただし、この定義方法で問題となるのは、キャラクタコード&H00~&HFFのキャラクタの中には、キーボードから直接打ちこめないものがあるということだ。

まず、キャラクタコード&H90、&HA0、&HFEの特殊な空白、同じく&HFFのカーソルキャラクタがその1つ。8×8えでぃたでは、これらのキャラクタを判別するために以下のパターンを表示させるようにした。

&H90=⑨　&HA0=Ⓐ
&HFE=▩　&HFF=■

これらのキャラクタは、KEY1,CHR$(キャクタコード)↵
のようにファンクションキーに設定して打ちこむことができる。

また、キャラクタコード&H00~&H1Fと&H7Fのコントロールキャラクタなどの特殊文字で、これらもキーボードから直接打ちこむことができない。8×8えでぃたでは、これらのキャラクタの場合、下部の文字列には、黄線が表示される。これらのキャラクタを含む場合は、以下の方法が使われる。

打ちこめないキャラクタをCHR$(n)で代用し、前後の文字列と連結して使用する方法(リスト2)。または、パターンデータとなるキャラクタコードをDATA文中に置き、そのキャラクタコードをREAD文で読みこみ、CHR$(n)に代入する方法(リスト3)などだ。

VPOKEで定義する方法

この方法は、VPOKEにより、直接スプライトパターンテーブルにスプライトパターンのデータを書きこんでしまう方法だ。8×8えでぃたでは、右端に表示されている8個の16進数がスプライトパターンデータとなる。SCREEN1におけるスプライトパターンテーブルの先頭アドレスは&H3800からになっていて、8バイトごとに1パターンが格納されている(リスト4)。

このように、スプライトパターン定義には、いろいろな方法がある。プログラムのスタイルによって臨機応変に使いわけてほしい。

■サンプルリスト

リスト1

```
10 SCREEN1,0:WIDTH32:COLOR15,1,1
20 SPRITE$(0)="♥スロロZfくぬ"
30 PUTSPRITE0,(120,100),10,0
```

リスト2

```
10 SCREEN1,0:WIDTH32:COLOR15,1,1
20 SPRITE$(0)="♥ス"+CHR$(&HDB)+"ロZfくぬ"
30 PUTSPRITE0,(120,100),10,0
```

リスト3

```
10 SCREEN1,0:WIDTH32:COLOR15,1,1
20 B$="":FORI=0TO7:READA$:B$=B$+CHR$(VAL
("&H"+A$)):NEXT
30 SPRITE$(0)=B$
40 DATA 81,BD,DB,DB,5A,66,3C,E7
50 PUTSPRITE0,(120,100),10,0
```

リスト4

```
10 SCREEN1,0:WIDTH32:COLOR15,1,1
20 FORI=0TO7:READA$:VPOKE&H3800+I,VAL("&
H"+A$):NEXT
30 DATA 81,BD,DB,DB,5A,66,3C,E7
40 PUTSPRITE0,(120,100),10,0
```

■図1　VRAMスプライトパターンテーブルの内容

〈ファンダム・ニュース/その1・ファンダムアンケート(4月号)結果①〉まずはファンダムアンケートの結果発表から。4月号はRP部門1画面タイププログラムが9本と豊作で、アンケートの順位でも活躍が期待されていました。順位は以下のとおりです。〈1位〉CAVE　〈2位〉THE TOWER OF DRAGON　〈3位〉NEAGLE　〈4位〉PACKUN　〈5位〉RESCUE VAP⇨

メイズ　バトル

MAZE BATTLE

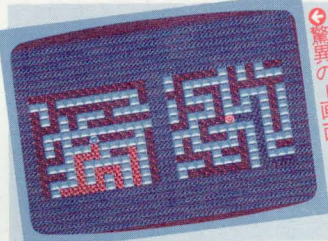
RAM16K
MSX MSX2
遊び方は39ページにあります

※ディスクを使用するときは右ページのリストを打ちこんでください

```
1 CLEAR10,&HC7A0:DEFUSR=PEEK(-2442)+PEEK
(-2441)*256+73:A=USR(5)' %0+>りく# わル$ル む2
ロもノラヨA0は&るル!。ヌなひ*vよ}ニpoNラキ(リ=(とあひw#ひッ(む
2 'クひきゃひ、ャを┘ケを(ケコYちハを♦レ●♦まりヲiレンをヌ|ソ|まワワノ
エハソケメニルォレAをヌぬソぬ~7キりち水まYせいソケレ1ェいソチせせレチッヲr
?Oり0レ[オ?そシOたハは♦°ケ(メーワ万こメメ7こキYルセノあを火♥メをり
3 'ムこひそ┴こ年r三むめきウIそ%こうゆゆつ}てくメひ°めtモルヤてKテもJ
テ年むソ♣はみキォ」EゆDゆヨォい穴ゆそ%こウウおョけォん(ん0とつヒォさモメつ
てメレもメメそ╳メスそ小メスなゆンJ♦めテモメはもメめ穴テそ(メモヤユてハメも
4 'サ┬をヤツヘエワンJを♥あ。スヤシぅrシすゅ}れト>┤フェツソノワそぅ:シ
スチシヘ秒イン火をぅしに百イ。kぅ・●ワテれセぅ・●とネユ:コ°ヤツ"百イそめた
すめン。に万イ。れスぅ・●ワたれチぅんスヘササぁ水とヤれソぅんスレYぁ┤とノヘ
5 'サスシぁ┘とツレ小ぁ水ワネユ:コ°ヤツ"万イそめちすめ"ヘ^ヤぅマをすぅフ
をンワスハソツトぅ土シヒぅ円シ°フイツトぅ土シテぅ円シ°フイヘャテユノワすよエウ
♣タ水ハシぅsシか}●ヌ4mワアン秒イぅ一百イぅか●ワツぁ火ぁ♣とヤぅそ●ワツ
6 'ムすrみdめまソ-%ネそオさめりす8すクれ一そャさめりす8みUめユおぃこね
ふモンメも大しそ.メそすさ♥リユみはそeメチほつヒリラJォ万そェメミムし!けそぅ
メ時ラォつソはサそ(モお>メもぃこキ♥りたも分し0そeメチゆつハさキわ┘しぅソ
7 'たろツェニ分(ォるヨコョカち火たた°ね円ら万~°つ円む火つち°と円は万D°
に円と火ちちニコイ[えェめいるつぅ"はぬほヲニカつほちョ=ちイ火月ちれフツつDち
は「むハェ~たつちDちたたまちみちむちちけむむむたたちaョけム火土:PV木XP
8 '5、ZX4イrrrrtオたzセGたzセGエるマももマるエエるマももマるエv
7>V:Fカ8チツェれY]g日日gdYれェツチ((hhhhりりWgWWらららWァ
*+ォゅ}●wヌ,.ホソそ・きwキぁきwキぁきキヌキきキヌキきぁアぁWあアあW
```

BY 川本健二

見にくいリストですいません

こんにちは、川本健二です。このプログラムには2ヵ月もかかってしまいました。画面と音の圧縮に1ヵ月、そしてバグが見つからずに1ヵ月も苦しんだのです。打ちこみやすくするためにグラフィック記号やまぎらわしい文字、かなキーを押す回数には注意をはらいました。それにしても見にくいリストですいません。ではまた次の作品で……。

←驚異の一画面

➡リストを打ちこむまえの重要注意

このプログラムはマシン語を使用しています。打ちこみがおわったらいったんセーブして、そのあとにRUNするようにしてください。行2～行8の判別しにくい文字については、右のページの「この文字に注意」を参照のうえ注意して打ちこんでください。なお、画面をSCREEN 1：WIDTH20に設定しておくと打ちこみやすく、打ちこみミスが少ないようです。

変数の意味

A……USR関数呼び出し用

プログラム解説

1 USR関数呼び出し
●マシン語領域の確保●USR関数定義●USR関数呼び出し

2～8 マシン語データ
●行1のマシン語プログラムで&HC7A1～&HCAC5に書きこまれる

■マシン語解説
●USR関数
行2～8のマシン語データを&HCA71からに変換して書きこみ、&HCA71にジャンプする。
RAM32Kの場合、&H8032～&H8068(USR関数のアドレスは&H804A)
RAM16Kの場合、&HC032～&HC068(USR関数のアドレスは&HC04A)

●ゲーム本体
&HC7A1～&HC7CC
初期設定
&HC7CD～&HC85C
迷路作成
&HC85D～&HC87F
多色刷りの準備
&HC880～&HC8AA
キャラクタのパターン定義、色設定、多色刷り定義
&HC8AB～&HC8B5
ゲーム用ワークの初期化
&HC8B6～&HC911
キー入力処理
&HC912～&HC91E
迷路表示
&HC91F～&HC942
プレイヤーの足跡をウニョウニョさせる
&HC943～&HC955
ウエイト、CTRL+STOPされたらBASICにもどる
&HC956～&HC98F
ゴール判定
&HC990～&HC99A
メッセージ表示
&HC99B～&HC9A9
ゴール音発生
&HC9AA～&HC9C0
リプレイ処理
&HC9C1～&HC9C6
キーボードバッファをクリア、画面をテキストモードにしてB

新・プログラム確認用データ プログラムが変わりました。使い方およびプログラムは46ページを見てください

1>134	2>240	3> 25	4>133
5>172	6> 0	7>190	8>100

〈ファンダム・ニュース／その2・ファンダムアンケート（4月号）結果②〉続いてROMプレゼントの当選者は、〈熊本県〉那須光也〈京都府〉細井耕平〈群馬県〉川島淳子〈東京都〉高橋美幸〈三重県〉出口正樹〈兵庫県〉笹倉敏子〈大阪府〉上西智〈広島県〉浜中利男〈兵庫県〉岡田亮輔〈東京都〉土方佐恵子（敬称略）以上の方々おめでとうございます。なお、ROMの制作、発送に多少時間がかかります。少しのあいだ待っていてください。⇨

この文字に注意

この表は、『MAZE BATTLE』に使用されている文字、記号のなかで、判別しにくい文字、記号の一覧表です。表は左からリスト（プリンタで打ち出された）の文字、画面表示された文字、文字の名称になっています。

判別しにくい文字 リスト	画面表示	文字の名称
ニ＝	ニ＝	カタカナの「ニ」、イコール
くく＞	くく＞	ひらがなの「く」、不等号（２種類）
りリソン	りリソン	ひらがなの「り」、カタカナの「リ」 カタカナの「ソ」、「ン」
｜¦しL	｜¦しL	グラフィック記号の縦棒、破線※１、小文字の「L」、ひらがなの「し」
×X	×X	グラフィック記号のバツ、大文字の「X」
「」┘┌	「」┘┌	カギかっこ（２種類）、グラフィック記号（２種類）
┤トト	┤トト	グラフィック記号（２種類）、カタカナの「ト」
コ][	コ][	カタカナの「コ」、大かっこ（左右）
{}()	{}()	中かっこ（左右）、かっこ（左右）
。°o	。°o	句点、半濁点、小文字の「o」（大文字の「O」は出てこない）
.・	.・	ピリオド、中点※２
-―	-―	マイナス、グラフィック記号の横棒（長音記号は出てこない）
ェエI	ェエI	カタカナの小さい「ェ」、普通の「エ」、大文字の「I」
,’	,’	カンマ、アポストロフィ※３
千チ	千チ	漢字の「千」、カタカナの「チ」
へ^	へ^	カタカナの「へ」（ここではカタカナのみ）、べき乗記号※４
”〃	”〃	ダブルクォート、※５、濁点
┬T	┬T	グラフィック記号、大文字の「T」

※１　SHIFT＋「￥」　※２　かなモードで、JIS配列ではSHIFT＋「め」、50音配列ではSHIFT＋「ん」　※３　SHIFT＋「７」　※４　キーボード１段目右から２番目のキー　※５　SHIFT＋「２」
※表の文字のほか、Ww、Vv、ヨョなどは大文字と小文字が大きさで区別されるのでこれらの文字は注意して打ちこんでください。

ASICにもどる
&HC9C7～&HC9D9
効果音発生サブルーチン
&HC9DA～&HC9E8
ゴール判定などに使うプレイヤーの座標判定サブルーチン
&HC9E9～&HCA0F
スティック入力で移動増分を計算するサブルーチン
&HCA10～&HCA30
迷路表示サブルーチン
※ディスク版ではアドレスが変わります。各アドレスから&H300を引いた値になります。
※REM文だけなのにマシン語になるのは、REM文の内容を読み出して、オールマシン語のプログラムに変換しているからです。REM文のなかはとくに注意して打ちこんでください。

■『MAZE BATTLE』(DISK版)

MSX MSX2 RAM32K

```
1 CLEAR10,&HC7A0:DEFUSR=PEEK(-2442)+PEEK
(-2441)*256+73:A=USR(5)' %0+>りく# わル$ル む2
ロもノラヨA0は&るル!。きなひ*vよ}ニpoNラキ(リ=(とあひw#ひッ(む
2 'クひきゃひ、ゃを┘ケを(ケコYちハをSレ●SまりヲiレンVヌ|ソ|まワワノ
エハソケメニルォレAVヌぬソぬ~7キリち水まYせいソケレ1zいソチせせレチッヲr
?○り0レ[オ?そシ○たハはS°ケ(メーワ万こメメ7こキYルセノあを火Qメをり
3 'ムjひそ┴j年r三むめきウIそ%jうゆゆつ}てくメひ°めtモルヤてKうもJ
う年むソ♣はみキォ」EゆDゆヨォい亢ゆそ%jウウおョiォん(ん0とつヒォさモメつ
てメレもメメそ×メスそ小メスなゆンJ♦めテモメはもメめ亢テそ(メモヤユてハメも
4 'サ┬VヤツへエワンJV♥あ。スヤシゥrシすゅ}れト>┤フェツソノワそゥ:シ
スチシへ秒イン火Vゥしに百イ。kゥ・Uワテれセゥ・Uとネユ:コ°やツ"百イそめた
すめン。に万イ。れスゥ・Uワたれチゥんスへササぁ水とやれソゥんスレYぁ┤とノへ
5 'サスシぁ┘とツレ小ぁ水ワネユ:コ°やツ"万イそめちすめ"へ^ヤゥマVすゥフ
Vンワスハソツトゥ土シヒゥ円シ°フイツトゥ土シテゥ円シ°フイへャテユノワすよエウ
♣タ水ハシゥsシか}Uヌ4mワアン秒イゥ一百イゥかUワツぁ火ぁ♣とヤゥそUワツ
6 'ムすrみdめまソ-%ネそオkめりす8すクれーそャkめりす8みUめユおぃjね
ふモンメも大しそ.メそすk♥リユみはそeメチほつヒリラJォ万そェメミムし!iそゥ
メ時ラォつソはサそ(もお>メもぃjキ♥りたも分し0そeメチゆつハさキわ┘しゥソ
7 'たろツェニ分({るヨコョカち火たた°ね円ら万~°つ円む火つち°と円は万D°
に円と火ちちニコイ[えェめいるつゥ"はぬほヲニカつほちョ=ちイ火月ちれフツつDち
は「むハェ~たつちDちたたまちみちむちちけむむたたちa~け。火土:PV木XP
8 '5、ZX4イrrrrtオたzセGたzセGエるマももマるエエるマももマるエv
7>V:Fカ8チツェれY]g日日gdYれェツチ((hhhhりりWgWWらららWァ
*+ォゅ}●Wヌ,.ホソそ・きWキぁきWキぁきキヌキきキヌキきぁアぁWぁアぁW
```

新・プログラム確認用データ プログラムが変わりました。使い方およびプログラムは46ページを見てください

1> 6	2> 32	3>249	4>133
5> 28	6>144	7>238	8>100

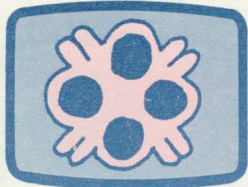
迷路全体図が見える改造法

以下のリストを追加して打ちこむと、ゲーム中にCTRL＋STOPを押したときに迷路の全体図が表示されるようになります。なお、ディスク版で使用する場合には、行30にある PEEK(&HCACC～ を PEEK(&H9ACC～ に変更してください。

```
10 DEFINTA-Z:COLOR15,0,0:SCREEN2
20 FORI=5TO99:FORJ=5TO99
30 IFPEEK(&HCACC+I+J*99)=31THENLINE(I*2+
24,J*2-10)-STEP(1,1),3,BF
40 NEXT:NEXT
50 GOTO50
```

■ワークエリア

&HCA31～&HCA38
移動増分データ
&HCA39～&HCA46
サウンドデータ
&HCA47～&HCA4A
プレイヤーの初期位置（迷路のアドレスで表される）
&HCA4B～&HCA55
メッセージデータ
&HCA56～&HCAC5
キャラクタパターンデータ、キャラクタの色データ（&HC880からのキャラクタ定義ルーチンでVRAMに転送される）
&HCACC～&HF36D
迷路データ
&HF650
プレイヤーの座標判定などに使うフラグ
&HF651～&HF654
ゲーム中のプレイヤーの位置データ
&HF655
乱数を作るために使用

〈ファンダム・ニュース／その3・ファンダムアンケートから①〉少々余裕があるので、ファンダムアンケートに書かれた意見を紹介します。今月のアンケートの１～３位のゲームそれぞれに書いてくれた、静岡県の渋谷有俊くんのハガキ。まず、NEAGLEについて、「最近は多色刷りという方法できれいなグラフィックのものが多いが、それを使わずにシンプルなものでありながら、きれいにまとまっていたのがよかった。」⇨

マス　　　　　　　パニック

Math-Panic

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は40ページにあります

BY 川本健二

```
1 DEFINTA-Z:SCREEN1,0,0:WIDTH30:KEYOFF:C
OLOR15,1,1:FORI=760TO839:VPOKEI,VPEEK(I-
376)/2:NEXT:SPRITE$(0)="Z・fけけf・Z":FORI=0
TO5:READA:VPOKE8203+I,A:NEXT:ONSPRITEGOS
UB7:SPRITEON:DEFFNA=H+X+Y*32:PRINT:Q=32
2 H=6144:FORI=0TO21:PRINT"♦"STRING$(28,3
2-(IMOD21=0)*99)"♦";:NEXT:FORI=96TO104:F
ORJ=1TOR*2+2:X=RND(1)*26+3:Y=RND(1)*18+3
:IFVPEEK(FNA)=32THENVPOKEFNA,IELSEJ=J-1
3 NEXTJ,I:A=200:B=160:X=2:Y=2:P=R*18+18
4 T=STICK(0):M=(T=7)-(T=3):N=(T=1)-(T=5)
:X=X+M:Y=Y+N:D=FNA+M+N*32:E=VPEEK(FNA)
5 F=VPEEK(D):A=A+2+(A>X*8)*4:B=B+2+(B>Y*
8)*4:PUTSPRITE0,(A,B),3:IFABS(100-E)<5AN
DABS(113-F)<>18THENVPOKEFNA,Q:IFABS(100-
F)<5THENVPOKED,(E+F-190)MOD10+95:P=P-1:P
LAY"SL32M=H;O6BO8E9":LOCATE9,0:PRINT"SCO
RE"ELSEVPOKED,EELSEIFE>QTHENX=X-M:Y=Y-N
6 PUTSPRITE1,(X*8,Y*8-1),10,0:D=H+A/8+(B
¥8)*Q:IFVPEEK(D)=95THENVPOKED,Q:S=S+200:
PLAY"O8CBO1C8":LOCATE15,0:PRINTS:P=P-1:I
FP=0THENR=R+1:IFR=5THEN7ELSE2ELSE4ELSE4
7 PLAY"SM999O7L16BB8BC8CC":FORI=0TO1:I=-
STRIG(0):NEXT:RUN:DATA242,248,248,,,116
```

タイトルの由来はMSXの内部ルーチン

何の間違いか某D工大に受かってしまったつつ。このゲームのタイトルの由来はMSXの内部ルーチンMath-Packです。『MAZE BATTLE』には2か月かかったけれどこれは1日でできあがりました。それにしても88版の『イース』や『ジーザス』の音はほんとにすごいつつ。

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……DACの座標⇨それぞれ×8、×8−1して表示
M、N……DACの移動増分
A、B……ARGの座標

■その他の変数

D、F……数字の移動先判定用
E……DACの移動先判定用
FNA……指定された座標にあるキャラクタのキャラクタコード(ユーザー定義関数)
H……6144が入る(VRAMのパターン名称テーブルの先頭アドレス、プログラムを短くするために使用)
I、J……ループ用
P……残りの数字の数
Q……32が入る(プログラムを短くするために使用)
R……ラウンド数
S……スコア
T……スティック入力用

←ここと、あそこで10、あそことむこうも10

プログラム解説

1初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●キャラクタの色設定●キャラクタパターン定義(キャラクタコード&H5F〜6Fのキャラクタに0〜9のパターンを入れる)●スプライト衝突による割りこみ先指定および許可●ユーザー定義関数定義

2画面作成

●ワク表示●数字表示

3変数初期設定

●変数初期設定(DAC、ARGの座標など)

4スティック入力

●スティック入力処理●DAC移動●DACの移動先のキャラクタを調べる

5移動

●ARG移動、表示●数字の移動先判定●効果音発生●DAC移動先判定処理

6クリア判定

●DAC表示●ARGと0の衝突判定処理●スコア表示●ステージクリア判定●オールクリア判定

7リプレイ

●効果音発生●リプレイ処理●キャラクタの色データ(行1で読みこみ)

〈ファンダム・ニュース／その4・ファンダムアンケートから②〉つぎに竜の塔、「すごろくふうというアイディアはいいけど、自分としてはグラフィックや敵の種類などにもう少しこってほしかった」。そしてCAVE、「もんくなくおもしろい！　けど、やはり1画面なのでゲームが単調気味になってしまう」。なかなかきびしい意見ですが、こういう意見はファンダム班と投稿プログラマにとって貴重な意見です。⇨

クライマー

CLIMBER

RAM8K

MSX MSX2

遊び方は40ページにあります

BY 石井勝己

```
1 SCREEN1,Ø,Ø:COLOR15,1,1:WIDTH16:KEYOFF
:DEFINTA-Z:SPRITE$(Ø)=CHR$(24)+"■<~"+CHR
$(Ø)+"ぬ":SPRITE$(1)="8¦れれれニ¦":SPRITE$(2)
="~ シトトトわ♠":FORI=ØTO15:VPOKE1464+I,VPEEK(
14344+I):NEXT:VPOKE8214,225
2 VPOKE8215,116:VPOKE8197,129:Z=RND(-TIM
E):ONSPRITEGOSUB8:SPRITEON:M=12Ø:R=Ø
3 CLS:FORI=5TO12:LOCATE1,I:PRINT"ク"SPC(1
2)"ク":NEXT:PRINT" "STRING$(14,184):DEFFN
R(X,Y)=VPEEK(6144+X/8+Y/8*32):LOCATE2,1Ø
-R:PRINTSTRING$(12,45):X=12Ø:Y=96:N=32
4 S=STICK(Ø):F=((S=7)-(S=3))*8:IFFNR(X+F
,Y)=32THENX=X+FELSE:IFFNR(X+F,Y-8)<46THE
NX=X+F:Y=Y-8
5 PUTSPRITEØ,(X,Y),11,Ø:PUTSPRITE1,(M,N)
,14,1:IFFNR(X,Y+8)=32THENY=Y+8:GOTO5
6 IFFNR(M,N+8)<46THENN=N+8:GOTO7ELSEVPOK
E6144+M/8+N/8*32,183:N=32:BEEP:V=RND(1)*
12:M=V*8+8Ø:IFFNR(M,N+8)=183THEN6
7 IFY>8Ø-R*8THEN4ELSEPLAY"V15O6C16D16":L
OCATE2,15:PRINT"ROUND";R+1;"CLEAR":FORI=
ØTO3ØØØ:NEXT:R=R-(R<6):GOTO3
8 PLAY"V15O6CE8G8FDC":LOCATE4,15:PRINT"G
AMEOVER":FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:RUN
```

ぼくのことではありません

RPGを制作しています。と予告して、それ以来姿を消してしまった石井勝己というぼくと同姓同名の者がいましたが、ぼくのことではありません。うそです。やったことのないRPGを作るのは不可能でした。マシン語を勉強していて、最近少しずつ理解してきたのでこれからプログラムを作るときに役立ちそうです。

←もう一段でクリアだ

リストを打ちこむまえの重要注意

行1にある「■」は、&HFFのカーソルのキャラクタなので、このままでは打ちこめません。下にある「打ちこみガイド」を見て打ちこんでください。

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……プレイヤーの座標
M、N……岩の座標
F……プレイヤーのX座標増分

■その他の変数

FNR(n)……座標上のキャラクタのキャラクタコードを調べる(ユーザー定義関数)
I……ループ用
R……ラウンド数
S……スティック入力用
V……岩のX座標決定用乱数
Z……乱数初期化用

プログラム解説

1～2初期設定 ■■
●初期設定●スプライト、キャラクタパターン定義

3ゲーム画面表示 ■
●ゲーム画面表示●ユーザー定義関数定義●変数初期設定

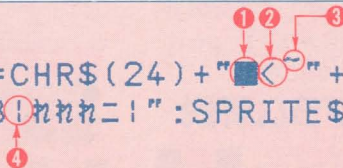
4～5プレイヤー移動表示 ■■■
●スティック入力処理●プレイヤー移動判定処理●プレイヤー表示●岩表示

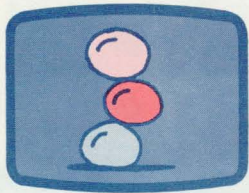
6岩の落下処理 ■■
●岩落下●つぎに落下する岩の座標決定●効果音

7クリア処理 ■■■
●ラウンドクリア判定●ラウンドクリアの効果音

8リプレイ処理 ■■
●ゲームオーバーの効果音●リプレイ処理

打ちこみガイド・この文字に注意

```
:DEFINTA-Z:SPRITE$(Ø)=CHR$(24)+"■<~"+CHR
$(Ø)+"ぬ":SPRITE$(1)="8¦れれれニ¦":SPRITE$(2)
```

①カーソル。あらかじめ、KEY1, CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押しておくと、F1キーで打ちこめるようになる。②不等号。SHIFT+「M」の右のキー。③波形。SHIFT+「￥」の左隣のキー。④破線。SHIFT+「￥」。

〈ファンダム・ニュース／その5・ファンダムアンケートから③〉アンケートの集計をしていて(じつは手作業／)編集部の順位予想に反するときなど、こういう理由が書いてあると納得できたりするわけです。もう1枚、まえの3作について岐阜県の小島興くんの意見。NEAGLEについて「キャラクタがかわいいのがよかった」。CAVE、「短いプログラムなのに楽しく遊べた」。竜の塔、「ふつうのすごろくだけど敵との対戦が楽しい」。⇨

玉積みゲーム

- RAM8K
- MSX MSX2
- 遊び方は41ページにあります

BY SHIN TAKO

```
10 SCREEN1,Ø:WIDTH29:KEYOFF:COLOR15,1,1:
K=Ø:H=1:T=1Ø:N=2:DIMX(T),Y(T):R=RND(-TIM
E):SPRITE$(Ø)="<n°ソ■■~<":X(Ø)=12Ø:FORI=Ø
TOT-1:Y(I)=119-I*8:NEXT:VPOKE8197,69:FOR
I=ØTO7:READA$:VPOKE344+I,VAL("&H"+A$):LO
CATEI*2+5,16:PRINT"++":NEXT:GOTO6Ø
20 Q=(RND(1)*12)+8:K=K+1:P=1:X(K)=INT(RN
D(1)*5)+118:IFK=14ORK=TTHEN1ØØ
30 Z=STRIG(Ø):IFZ=ØTHENP=Ø
40 Q=Q+(Q>Ø):IFQ>ØTHENP=1ELSELOCATEØ,18:
PRINT"PUSHSPACE"
50 X(K)=X(K)+H:IFX(K)>=X(K-1)+4THENH=-1E
LSEIFX(K)<=X(K-1)-4THENH=1
60 PUTSPRITEK,(X(K),Y(K)),K+2,Ø:IFK=ØTHE
N2ØELSEIFZ=ØORP=1THEN3Ø
70 BEEP:LOCATEØ,18:PRINTSPC(9):IFABS(12Ø
-X(K))<NANDABS(X(K-1)-X(K))<NTHEN2Ø
80 FORI=1TOK:FORJ=Y(I)TO119STEP2:PUTSPRI
TEI,(X(I),J),I+2,Ø:NEXTJ,I:PRINT:PRINT"G
AMEOVER":PLAY"T2ØØV15L64O2CDCDCDCD"
90 FORI=ØTO1:I=STICK(Ø):NEXT:RUN:DATAFF,
Ø,FF,Ø,Ø,FF,Ø,FF
100 PLAY"T2ØØV15L4O6FFEEDDCCFEDC":PRINT:
PRINT"ﾔｯﾀﾈ!":GOTO9Ø
```

行10の「■」は、55ページの「打ちこみガイド」を参照して入力してください

緊張のスペースキー

はじめまして、SHIN TAKOです。このゲームは、昔自分がファミリーベーシックで作ったものが、友人にも好評だったので移植したものです。ボツになったかなと思っていたから採用されてうれしいです。さてこのゲーム、玉の数を増やし、積んだ数が多くなるほど緊張すると思います。もっと音楽とか、いろんな要素を付け加えようとしたのだけれど、必ず1画面にしようと決めたので断念しました。ところで、『自己中心派』はいつでるんですか?

変数の意味

■スプライト座標

X(n)、Y(n)……各玉の座標
H……玉のX座標増分(往復運動用フラグとしても使用)
N……積まれた玉が安定するX座標範囲※行10でこの値を大きく設定しておくとやさしくなる

玉積み判定の※印(行70)の実行例

■その他の変数

A$……地面のキャラクタパターンデータ読みこみ用
I、J……ループ用
K……玉の管理用番号
P……トリガー入力受け付けフラグ(0=受け付ける、1=受け付けない)
Q……トリガー入力を受け付けるまでの時間待ち用
R……乱数初期化用
T……積む玉の数※行10でこの値を大きく設定すると玉が14個まで積めるようになる
Z……トリガー入力用

プログラム解説

10 説初期設定

●初期設定●配列宣言●乱数初期化●スプライトパターン定義●キャラクタパターン定義●地面表示

20 玉ごとの初期化

●キー入力までの待ち時間設定●玉管理番号設定●玉の初期X座標設定●終了判定

30 入力判定

●トリガー入力判定

40 時間待ち処理

●時間待ち判定処理●入力受け付け開始のメッセージ表示

50 往復運動処理

●玉のX座標計算●往復運動処理

60 玉表示

●玉表示●1個目の玉のときは行20へ飛ぶ●トリガー入力判定

70 玉積み判定

●ビープ音●メッセージ消去●積まれた玉が安定するかどうかの判定※IF文中の「ABS(120−X(K))<NAND」を削除すると斜めに玉積みできるようになる

80 ゲームオーバー

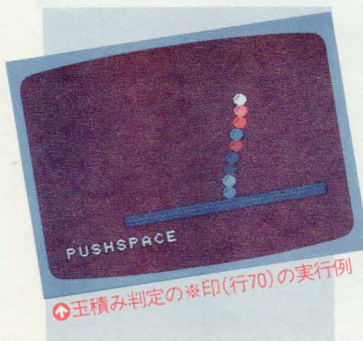
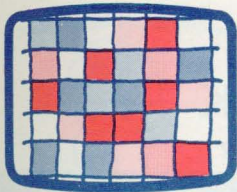
●くずれる玉のデモ●ゲームオーバーのメッセージ表示●効果音

90 リプレイ

●リプレイ処理●地面用キャラクタパターンデータ(行10で読みこみ)

100 完了

●効果音●玉積み完了のメッセージ表示●行90へ飛ぶ

〈いじわるファンクションコール/その1・5月号のフォロー〉本誌5月号掲載「たこの海岸物語PART2洞窟編」のリストに一部誤りがありましたので以下のように変更してください。①行1400の3段目にあるB22をB2C2に変更。②行370の2段目にあるQN=N:のあとにQR=R:を挿入。③行380の2段目にあるN=QN:のあとにR=QR:を挿入。これにより、確認用データは、37Ø>47、38Ø>191、14ØØ>2Ø6になります。

カラー　タイルズ
COLOR TILES

RAM8K
MSX　MSX2
遊び方は41ページにあります

行1の「■」は、55ページの「打ちこみガイド」を参照して入力してください

```
1 SCREEN1,RND(-TIME):COLOR15,4,7:KEYOFF:
WIDTH32:DEFINTA-Z:B$="■♥♥♥♥♥♥■":FORI=0TO
4:READC,A$(I):VPOKE8204+I,16+C:FORJ=1TO8
:VPOKE767+I*64+J,ASC(MID$(B$,J)):NEXTJ,I
2 CLS:INPUT" LV 5-20";L:IFL<5ORL>20THEN2
3 SPRITE$(0)=B$:FORI=0TOL^2-1:LOCATEI¥L+
2,IMODL+2:A=RND(1)*5:PRINTCHR$(A*8+96)
4 NEXT:FORI=0TO1:X(I)=RND(1)*L:Y(I)=RND(
1)*L:NEXT:A=X(1):B=Y(1):T=500:LOCATEL+3,
1:PRINT"SC";H:DATA 2,みどり,4,あお,9,あか
5 DEFUSR=342:S=STICK(0):FORI=0TO1:X=X(I)
:Y=Y(I):X=X+(S=7)-(S=3):Y=Y+(S=1)-(S=5):
X=X+(X=L)*X-(X<0)*L:Y=Y+(Y=L)*Y-(Y<0)*L:
X(I)=X:Y(I)=Y:NEXT:V=VPEEK(6210+X(1)+Y(1
)*32):LOCATEL+4,9:PRINTA$((V-96)/8);"  "
6 M=L+3:PUTSPRITE0,(X(0)*8+16,Y(0)*8+15)
,15,0:LOCATEM,4:PRINT"TI";T:T=T-2:IFT>=0
ANDSTRIG(0)=0THEN5:DATA15,しろ,10,きいろ
7 IFX(0)=AANDY(0)=BTHENLOCATEM,17:PRINT"
あたり!":PLAY"S0M5000O5L32CCO6C2O5GGGO6G1":
H=H+T*L/20+USR(0):I$=INPUT$(1):CLS:GOTO2
8 PLAY"V15O2C8R64C1","V15O3C8R64C1":LOCA
TEM,17:PRINT"ぶぶー":PUTSPRITE1,(A*8+16,B
*8+15),7,0:A=USR(0):I$=INPUT$(1):RUN
```

この絵覚えている人いるかな

読み終えたら勉強しなさい

うれしいなあ。ぼくのプログラム載るなんて。……という書き出しで1年前に載せていただき、8月号には矢鱈(やたら)漢字を使った文章と共に2度目の掲載有り難う御座います。其の際、態態(わざわざ)ルビを振って頂いて済みません。今回も宜しく御願いします。さて、このゲームですが、もう少し難しくしたければ、行2のPRINT文中のRND(1)*5の5を2、3、4などにしてください。色数が少なくなります。1にしてあてることができたらキミは天才だ！（というより超能力者）

レベル15。あたり！

変数の意味

■スプライト座標
X(0)、Y(0)……白ワクの座標⇒それぞれ×8+16、×8+15して表示

■テキスト座標
X(1)、Y(1)……自分の座標
X、Y……白ワクと自分の座標一時保存用
A、B……自分の初期座標

M……メッセージのX座標

■その他の変数
A$(n)……色名
B$……スプライトパターン定義用
C……カラーコード
H……スコア
I、J……ループ用
I$……キー入力用
L……レベル設定(ゲーム画面の大きさを決定する)
S……スティック入力用
T……制限時間
V……自分の座標上のキャラクタコード

プログラム解説

1初期設定
●画面設定●乱数初期化●キャラクタの色設定●キャラクタパターン定義

2レベル入力処理
●画面消去●レベル入力処理(レベルが5未満または20を越えた場合は行頭へもどる)

3画面表示
●スプライトパターン定義●ゲーム画面表示(タイル表示)

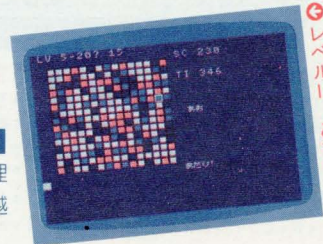
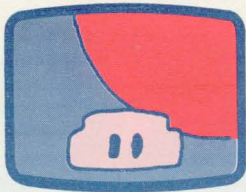
4変数初期設定
●変数初期設定(白ワク、自分の座標設定など)●スコア表示●カラーコードと色名データ1(行1で読みこみ)

5スティック入力
●スティック入力処理●自分の座標上のキャラクタコードを調べる●自分の座標上色名の表示

6白ワクの表示
●白ワクの表示●タイム表示●タイムオーバーおよびトリガー入力判定●カラーコードと色名のデータ2(行1で読みこみ)

7正解判定処理
●正解判定処理●効果音●正解のメッセージ表示●クリア処理(キー入力)

8不正解処理
●効果音●不正解のメッセージ表示●解答の表示●リプレイ処理(キー入力)

〈いじわるファンクションコール／その2・2月号のフォロー〉本誌2月号掲載「FEMALE WORLD」の65ページ、プログラム確認用データに誤りがありました。120行の確認用データの数値が「182」になっていますが、これは「134」の誤りでした。本当にすいませんでした。突然ですが1つお知らせです。6月号より打ちこみミス発見プログラムが新しくなりました。今までのものに比べてミスの発見精度が高くなっています。

誰がためにボールは跳ねる

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は42ページにあります

```
1 COLOR13,15,3:SCREEN2,3:DEFINTA-Z:KEYOF
F:CIRCLE(8,8),7:PAINT(8,8):LINE(4,5)-(3,
7),15:FORI=ØTO3:FORJ=ØTO7:A$=A$+CHR$(VPE
EK(256*(IMOD2)+J-(I>1)*8)):NEXTJ,I:SPRIT
E$(Ø)=A$:DIMY(3),X(3),A(3),B(3),C(3)
2 SCREEN1:WIDTH29:VPOKE8208,246:FORI=688
ØTO6911:VPOKEI,133:NEXT:FORI=1TO3:READX(
I),Y(I),A(I),B(I),C(I):NEXT:DATA6,9,Ø,-1
,8,13,12,-3,1,10,23,15,3,2,4:PUTSPRITE4,
(12Ø,168),2,1:V=1Ø:LOCATE7,2:PRINT"たか゛ため
にホ゛ールははねる":SPRITE$(1)="~■□□■■f":TIME=Ø
3 FORI=1TO3:A(I)=A(I)+1:IFA(I)=5THENA(I)
=-4
4 X(I)=X(I)+B(I):IFX(I)<2ORX(I)>26THENB(
I)=-B(I)
5 Y(I)=Y(I)+A(I):PUTSPRITEI,(X(I)*8,Y(I)
*8),C(I),Ø:IFA(I)=4ANDABS(V*6-4-X(I)*4)<
11THEN6ELSENEXT:S=STICK(Ø):V=V+(S=7ANDV>
1)-(S=3ANDV<19):VPOKE&H1B11,V*12:GOTO3
6 SOUNDØ,3:SOUND1,8:SOUND8,16:SOUND12,1Ø
Ø:SOUND13,Ø:SPRITE$(1)=STRING$(3,Ø)+"~■■
□■":LOCATE9,7:PRINT"GAME OVER"SPC(51)TIM
E¥5:COLOR15,1,1:FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NE
XT:RESTORE:COLOR13,15,3:GOTO2
```

➲行2、行6の「■」は、55ページの「打ちこみガイド」を参照して入力してください。

BY 清水誠

スタート地点を決めるのに時間がかかった

このゲームではボールのスタート地点を決めるのに時間がかかった。3つのボールがバラバラに離れたり集まったりするパターンや、端が安全だと思ったら突然やられるパターンなどデータによってむずかしさとおもしろさが変わるのでテストプレイをしながらパターンを選んでいるときもあきなかった。けっこう楽しめるから打ちこんでもけっして損をしないと思います。

変数の意味

■スプライト座標

V……プレイヤーのX座標⇨×12して表示

X(n)、Y(n)……各ボールの座標(1=黄色、2=青色、3=赤色)⇨×8して表示

B(n)、A(n)……各ボールの座標増分

C(n)……各ボールの色

■その他の変数

A$……スプライトパターン定義用

I、J……ループ用

S……スティック入力用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義(ボール)

2 ゲーム画面表示

●キャラクタの色設定●スプライトパターン定義(プレイヤー)●ゲーム画面表示

3〜4 ボール移動

●ボールのY座標増分計算決定

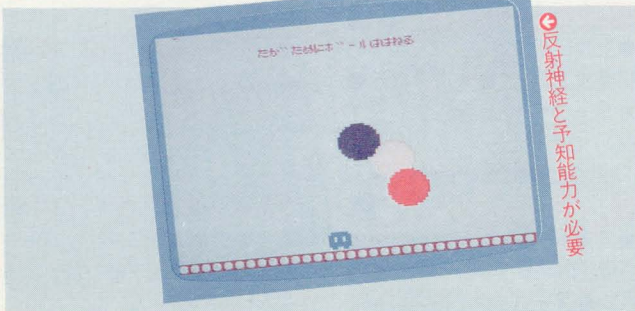
●ボール移動(X座標)

5 プレイヤー移動

●ボール表示●ボールの衝突判定処理●プレイヤー移動、表示

6 ゲームオーバー

●効果音●プレイヤーのスプライトパターン変更●メッセージ、スコア表示●リプレイ処理

➲反射神経と予知能力が必要

魅力の1行 その1 ちょっとおしゃれなスプライト定義

```
1 COLOR13,15,3:SCREEN2,3:DEFINTA-Z:KEYOF
F:CIRCLE(8,8),7:PAINT(8,8):LINE(4,5)-(3,
7),15:FORI=ØTO3:FORJ=ØTO7:A$=A$+CHR$(VPE
EK(256*(IMOD2)+J-(I>1)*8)):NEXTJ,I:SPRIT
E$(Ø)=A$:DIMY(3),X(3),A(3),B(3),C(3)
```

この行では、ボールのスプライトパターンを定義しているのだが定義の方法がちょっとオシャレ。SCREEN 2では、グラフィックの表示をVRAMのパターンジェネレータ・テーブルを書き換えて行っている。そこで、この行では、SCREEN 2でCIRCLE、LINE命令を使いボールの形を描き、VRAMのパターンジェネレータ・テーブルからそのパターンデータを読み出し、SPRITE$(0)に入れ、パターンを定義し、SCREEN 1にもどる。つまり、グラフィックの図形を直接データにしているのだ。

●4月号ソフトプレゼント当選者①/『THEプロ野球激突ペナントレース』=〈東京都〉兎沢貴広〈静岡県〉磯谷仁志〈大阪府〉合田昌和・太田耕一〈山口県〉井上誠/『パロディウス』=〈岩手県〉小野寺大介〈秋田県〉井坂康平〈埼玉県〉三沢岳明〈愛媛県〉三好克彦〈福岡県〉岩口智哉/『サイキックウォー(MSX2・DISK)』=〈神奈川県〉森川武士〈滋賀県〉板楠利治〈大阪府〉明貝和紀〈福岡県〉江浦孝〈佐賀県〉品川泰宏⇨

スタゴラピ

VRAM64K

MSX2専用

遊び方は42ページにあります

BY 高橋吾郎

最近A1をほったらかしにして……

ども、高橋吾郎です。このソフトは、ぼくがマシン語を勉強して初めて作ったものなのです。ですから記念に……ならないか。それより、ぼくは愛機A1をほったらかしにして『ドラクエIII』をやりまくっています。でもこれが載っている頃にはA1にもどっているでしょう。で、いまマウスがほしくて、このまえ自転車で大宮から新宿のカメラ屋までいったのですが何と、8400円もして買わなかった。マウスって高かったんですね。しかし、ディスクドライブも高いですね。ファミコンディスクは2万円もしないのに……。

```
10 CLEAR300,&HD000:COLOR15,0,0:DEFINTA-Z
:GOSUB290:DEFUSR=&HD000
20 SOUND8,0:CLS:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0
,220):NEXT:SC=0:LE=3:T=3:D=1
30 LINE(70,70)-(200,180),15,B:PSET(80,90
):PRINT#1,"SUTAGORAPI":PSET(85,110):PRIN
T#1,"HIT SPACE KEY":PSET(90,140):PRINT#1
,"BY GORO"
40 IFSTRIG(0)=0THEN40
50 SETPAGE1,1:CLS:FORJ=0TO100:PSET(INT(R
ND(1)*255),INT(RND(1)*180)):NEXT:LINE(0,
190)-(255,190),15:COPY(0,0)-(255,211),1T
O(0,0),0:SETPAGE0,0
60 NO=T*3:PSET(99,99):PRINT#1,"STAGE";D
70 SOUND7,8:POKE&HD105,0:X=120:Y=100:FOR
I=0TO9:X(I)=X:Y(I)=Y:NEXT:K=0:V=0:W=0:FO
RI=0TO29:GOSUB280:NEXT:POKE&HD0B9,T+1:CO
PY(0,0)-(255,211),1TO(0,0),0
80 U=USR(0):FORI=30TO31:PUTSPRITEI,(X,Y)
,,30:NEXT:SOUND8,14:FORI=0TO255:SOUND0,I
:NEXT:FORI=255TO0STEP-1:SOUND0,I:NEXT:SO
UND8,0:SOUND7,1
90 S=STICK(0):IFS>0THENV=V(S):W=W(S)
100 IFX+V=50ORX+V=250THEN V=-V
110 IFY+W=50ORY+W=185THEN W=-W
120 X=X+V:Y=Y+W:X(K)=X:Y(K)=Y:K=(K+1)MOD
10:PUTSPRITE30,(X,Y),15,30:PUTSPRITE31,(
X(K),Y(K)),13,30
130 U=USR(0):IFPEEK(&HD105)=1THEN230
140 IFSTRIG(0)=0THEN90
150 R=SQR((ABS(X-X(K))^2+ABS(Y-Y(K))^2))
:CIRCLE(X,Y),R,14:PAINT(X,Y),14
160 P=1:FORI=0TOT:Z=PEEK(&HD110+I*7):Q=P
EEK(&HD111+I*7)
170 IFPOINT(Q+8,Z+8)<>14THEN200
180 GOSUB270:SC=SC+10*P:P=P+1
190 COLOR=(14,INT(RND(1)*7+1),INT(RND(1)
*8),INT(RND(1)*8)):NO=NO-1:GOSUB280
200 NEXT:COPY(0,0)-(255,211),1TO(0,0),0:
IFNO<0ANDT<29THEN T=T+1:D=D+1:GOTO220
210 GOTO90
220 FORI=0TOT:GOSUB270:NEXT:GOTO60
230 SOUND7,&H18:FORI=0TOT:POKE &HD116+I*
7,0:POKE&HD114+I*7,0:NEXT:FORI=0TO100:SO
UND 8,14:SOUND 0,INT(RND(1)*255):U=USR(0
):NEXT:FORI=255TO0STEP-1:SOUND0,I:NEXT:S
OUND8,0:LE=LE-1:IFLE>0THEN70
240 IFSC>HITHENHI=SC
250 CLS:FORI=0TOT:POKE &HD114+I*7,1:NEXT
:PSET(85,100):PRINT#1,"GAME OVER":PSET(1
00,120):PRINT#1,"SCORE":PSET(100,130):PR
INT #1,SC:PSET(90,140):PRINT#1,"HI-SCORE
":PSET(100,150):PRINT #1,HI
260 U=USR(0):SOUND0,INT(RND(1)*255):SOUN
D8,14:IFSTRIG(0)THEN20ELSE260
270 SOUND11,255:SOUND12,4:SOUND13,0:SOUN
D0,&H4F:SOUND1,0:SOUND8,&H10:SOUND6,&H2:
SOUND7,&HF6:PUTSPRITEI,(0,220):RETURN
280 POKE&HD112+I*7,0:POKE &HD111+I*7,INT
(RND(1)*200)+20:POKE&HD110+I*7,0:POKE&HD
114+I*7,INT(RND(1)*4):POKE &HD115+I*7,IN
T(RND(1)*2):POKE&HD116+I*7,INT(RND(1)*4)
+1:RETURN
290 E=&HD000:RESTORE360
300 FORI=0TO8:C=0:FORJ=0TO21:READA$:POKE
 E,VAL("&H"+A$):E=E+1:C=C+VAL("&H"+A$):N
EXT:READ A$:PRINT I*10+360;
310 IF C<>VAL("&H"+A$)THENPRINT "ニ Miss
アリ!":END ELSE PRINT"OK":NEXT
320 SCREEN5,2:FORI=0TO3:READA$:B$="":FOR
J=1TO64STEP2:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$
,J,2))):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT:SPRITE$(
30)="タタ"
330 OPEN"GRP:"AS#1:FORI=1TO4:COLOR=(I,I,
I,0):COLOR=(I+4,0,I+3,I+3):NEXT:B$="":FO
RI=1TO16:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$("12233
44FFF887765",I,1))):NEXT:FORI=0TO29:COLO
RSPRITE$(I)=B$:NEXT
340 RESTORE340:FORI=1TO8:READV(I),W(I):N
EXT:DATA0,-5,5,-5,5,0,5,5,0,5,-5,5,-5,0,
-5,-5
350 RETURN
360 DATA 3E,00,32,04,D1,21,10,D1,22,00,D
1,21,00,76,22,02,D1,2A,00,D1,7E,01,640
370 DATA 06,00,09,86,2A,00,D1,77,00,00,2
A,00,D1,01,05,00,09,7E,3D,CA,50,D0,5B6
380 DATA 2A,00,D1,23,7E,01,03,00,09,96,2
A,00,D1,23,77,D6,0A,D2,6E,D0,3E,01,703
390 DATA 2A,00,D1,01,05,00,09,77,C3,6E,D
0,00,00,00,2A,00,D1,23,7E,01,03,00,522
400 DATA 09,86,2A,00,D1,23,77,D6,D1,DA,6
E,D0,3E,00,2A,00,D1,01,05,00,09,77,7A2
410 DATA 2A,00,D1,23,23,7E,C6,04,77,00,D
6,10,C2,80,D0,77,00,00,2A,00,D1,ED,857
420 DATA 5B,02,D1,01,04,00,CD,5C,00,2A,0
0,D1,7E,D6,BE,DA,9B,D0,3E,01,32,05,824
430 DATA D1,2A,00,D1,00,00,01,07,00,09,2
2,00,D1,2A,02,D1,01,04,00,09,22,02,3FF
440 DATA D1,3A,04,D1,3C,32,04,D1,D6,08,C
2,11,D0,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,66D
```

次ページへ続く

当選者発表

●4月号ソフトプレゼント当選者②／『ファイアボール』=〈青森県〉菅原則高〈岩手県〉平昌義〈福島県〉土屋翔〈群馬県〉岡崎政行〈東京都〉藤間邦記／『ボンバーキング』=〈北海道〉小林英実〈神奈川県〉関恒彦〈新潟県〉石橋政和〈福岡県〉山口康世〈熊本県〉北村厚／『釣りキチ三平』=〈青森県〉佐藤嘉孝〈神奈川県〉平野大輔〈石川県〉竹田光慶〈愛知県〉岩田幸泰〈福岡県〉山本貴志⇨

```
450 DATA 071F3F7F7FFFFF040A043C3838181C0
FC0F0F8FCFCFEFE40A040783838307 0E0
460 DATA 03070F1F1F3F3F0814083F3C3C1C1F0
F80C0E0F0F0F8F8205020F8787870F0E0
470 DATA 0101030307070710281 03F3F3E1E1F0
F00008080C0C0C0102810F8F8F8F0F0E0
480 DATA 03070F1F1F3F3F0814083F3C3C1C1F0
F80C0E0F0F0F8F8205020F8787870F0E0
```

➡リストを打ちこむまえの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用しています。行360～440のデータに注意して打ちこみ、打ちこみおわったらいったんセーブし、そのあとにRUNするようにしてください。

また、プログラムをRUNさせるとマシン語データのチェックが行われ、マシン語データが正しく入力されている場合は、「３６０　OK」というように、行番号とOKが表示され、マシン語データにミスがある場合、「３６０　ニMissアリ！」というように、該当する行番号とメッセージが表示されプログラムが停止されるようになっています。

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……ドットバイパーの座標

V、W……ドットバイパーの座標増分

V(S)、W(S)……ドットバイパーの座標計算用(スティック入力された方向によりV、Wに増分用の数値を代入する)

X(n)、Y(n)……オプションの座標

Z、Q……スタゴラピの座標(スタゴラピが円内にいるかの判定に使用される)

■グラフィック座標

R……円の半径(ドットバイパアーとオプションの距離)

■その他の変数

A$、B$……データ読みこみ用

C……マシン語データチェック用

D……ステージ数

E……マシン語プログラムの先頭アドレス

HI……ハイスコア

I、J……ループ用

K……オプション移動用(オプションの座標用変数の添字として使用される)

LE……ドットバイパーの残り数

NO……各ステージで倒さなければならないスタゴラピの数

P……円内のスタゴラピの数

S……スティック入力用

SC……スコア

T……画面に表示するスタゴラピの数

U……USR関数呼び出し用

プログラム解説

10～20　初期設定、USR定義関数定義、変数初期設定1

30～40　タイトルデモ画面表示

50　ゲーム画面表示1 ※1

60～80　ゲーム画面表示2、変数初期設定2、効果音

90～120　スティック入力、ドットバイパー移動、表示

130　スタゴラピ表示、スタゴラピ占領判定(ミス判定)

140　トリガー入力判定

150　円表示

160～170　スタゴラピが円内にいるかの判定

180～190　スタゴラピを倒したときの処理

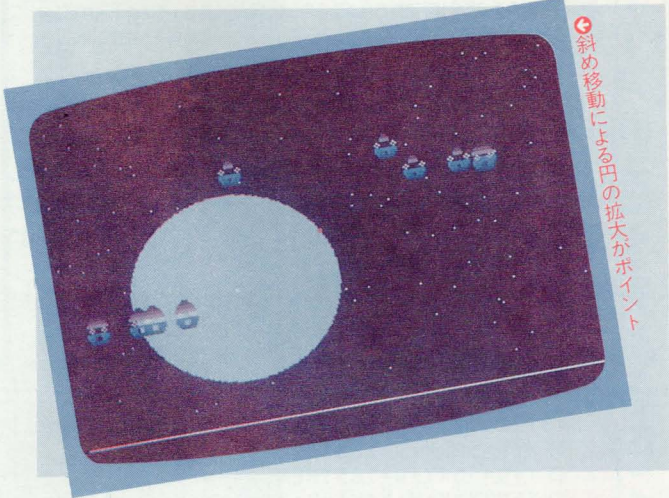
200　ステージクリア判定処理1

210　90行へ飛ぶ

220　ステージクリア処理2(スタゴラピ消去)

230　スタゴラピ占領処理、ゲームオーバー判定

240～260　ゲームオーバー処理

270　スタゴラピ消去サブルーチン

280　スタゴラピの初期座標、座標増分、移動方向決定サブルーチン

290～310　マシン語プログラム読みこみ、データチェック

320　スプライタパターン定義

330　スプライトの色設定

340～350　変数初期設定3(ドットバイパーの座標計算用変数)

360～440　マシン語プログラム用データ(行300で読みこみ)

450～480　スプライトパターンデータ(行320で読みこみ)

■マシン語解説

&HD000～&HD0BD

スタゴラピ移動、表示(USR)

■ワークエリア

&HD110～&HD111

スタゴラピの座標

&HD112

スタゴラピのパターン番号

&HD114

スタゴラピのX座標増分

&HD115

スタゴラピのX座標移動方向

&HD116

スタゴラピのY座標増分

(以下同様に7バイトごとにスタゴラピ29匹分のデータ)

←斜め移動による円の拡大がポイント

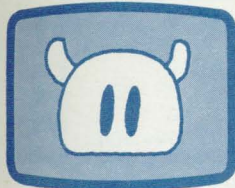
※1　SCREEN5(MSX2)では複数のページ(画面)を持てることを利用し、1ページに星だけが表示されている画面を保存しておき、ステージクリア、ミスのときなど、改めて星を表示するのではなく、1ページから0ページへ画面をコピーすることにより、ゲームの進行をスムーズに行っている。

新・プログラム確認用データ

プログラムが変わりました。使い方およびプログラムは46ページを見てください

10>174	20>151	30> 2	40>153
50>110	60> 22	70> 68	80> 19
90> 7	100>219	110>112	120>243
130>148	140> 97	150> 83	160> 13
170> 23	180> 18	190> 49	200>197
210>134	220>169	230>162	240>242
250> 81	260> 49	270> 6	280>249
290>114	300>219	310>144	320> 41
330> 98	340>212	350> 56	360> 82
370>222	380>178	390> 6	400>177
410> 55	420> 95	430>128	440>160
450>218	460>121	470>229	480>121

●4月号ソフトプレゼント当選者③／「ドーンパトロール」=〈東京都〉保科弘〈神奈川県〉鹿沼義樹〈三重県〉秦俊哉〈奈良県〉上西邦和〈大分県〉片野史健／「プレデター」=〈山梨県〉小池豊〈和歌山県〉前田直毅・宮楠勝行〈兵庫県〉中西義典〈岡山県〉野口武志／「スクーター」=〈群馬県〉竹内恵介〈埼玉県〉藤原由幸〈神奈川県〉野島安晃〈愛知県〉若井正〈広島県〉岡村和樹⇨

チョップス

CHOPs

RAM32K

MSX MSX2

遊び方は43ページにあります

BY TEIJIRO

ぜひ遊んでください

おひさしぶりのTEIJIROです。黄金のプロポシェ時代がなつかしいよー。あのときはアイデアがポンポン出てきて、すぐにプログラムが作れたのに……。でもこの「CHOPs」はとてもきれいで、おもしろい自信作ですよ。ぜひ遊んでくださいませ。それでは、また暗黒の世界をさまようような気がするTEIJIROでしたよ。

TEIJIRO

```
10 SCREEN1,Ø,Ø:CLEAR5ØØØ,&HDØØØ:WIDTH11:
KEYOFF:COLOR15,1,1:R=RND(-TIME):DIMP$(35
),Q$(35)
20 DEFINTA-Z:MA=&HDØØØ:DEFUSR=MA:DEFUSR1
=MA+47
30 FORI=256TO1Ø15:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV
/2:NEXT
40 FORI=ØTO3:P=Ø:READA$,R:FORJ=ØTO31:Q=V
AL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):P=P+Q:POKEMA+I
*32+J,Q:NEXT:IFP=RTHENNEXTELSEPRINT"Data
 Error in";92Ø+I*1Ø:BEEP:END
50 U=USR(Ø)
60 FORI=ØTO63:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$
("81BD5ADBDBFF7EØØ4242A52424ØØ817E84C25C
3E6565653EØØØ4A24Ø9A9A9A4Ø8181BD7EDBDBDB
7E4242428124242400021433A7CA6A6A67CØØ2Ø45
Ø259595902",I*2+1,2)):NEXT
70 FORI=ØTO54:READB$,C$:FORJ=ØTO7:AM=VAL
("&H"+MID$(B$,J*2+1,2)):BM=VAL("&H"+MID$
(C$,J*2+1,2))
80 LOCATEØ,Ø:PRINTUSING"CHARACTER##";54-
I;
90 FORK=ØTO2:CM=1328+I*8+J+2Ø48*K:VPOKEC
M,AM:VPOKE8192+CM,BM:NEXTK,J,I
100 '
110 CLS:RESTORE126Ø:FORI=ØTO7:LOCATEØ,Ø:
PRINTUSING"MAP        ##";7-I;:READD$:FORJ
=ØTO1Ø9:POKE&HD1ØØ+I*11Ø+J,ASC(MID$(D$,J
+1,1)):NEXTJ,I
120 FORI=ØTO3:READR$(I):NEXT
130 FORI=1TO31:READP$(I),Q$(I):NEXT
140 FORI=ØTO1Ø9:POKE&HD47Ø+I,169:NEXT
150 FORI=ØTO7:FORJ=ØTO3:VPOKE1544+I+J*2Ø
48,255:NEXTJ,I
160 GO=4:K$="ØØØØ":I$=STRING$(9,48):J$="
ヘハヒフノホマミム"
170 G=2:IP=Ø:IQ=Ø:IS=Ø:IT=Ø
180 FORI=ØTO7:A(I)=I*1Ø+9-(I>3)*1Ø:B(I)=
PEEK(&HD1ØØ+A(I)):C(I)=1:D(I)=11Ø:NEXT
190 CLS:LOCATE3,7:PRINT"GIRLを"SPC(15)"さか
゛さなきゃ!!"
200 PLAY"V15L8O7CDEDEFGABFEC4":FORI=ØTO1
:I=-(PLAY(Ø)=Ø):NEXT
210 CLS:LI=5:A=2:B=5:LOCATE1,Ø:PRINT"C H
 O P s"SPC(12)STRING$(121,173);:GOSUB78Ø
220 '
230 FORBA=Ø-(A>5Ø)*3TO7+(A<5Ø)*4:I=BA:PO
KE&HD1ØØ+A(I),B(I)
240 A(I)=A(I)+C(I):PE=PEEK(&HD1ØØ+A(I)):
IF(PE<>32ANDPE<174)ORPE=215THENA(I)=A(I)
-C(I):C(I)=-C(I)
250 A(I)=A(I)+D(I):PE=PEEK(&HD1ØØ+A(I)):
IF(PE<>32ANDPE<174)ORPE=215ORA(I)<2ORA(I
)>882THENA(I)=A(I)-D(I):D(I)=-D(I)
260 B(I)=PEEK(&HD1ØØ+A(I)):POKE&HD1ØØ+A(
I),215
270 W=PEEK(&HD172+A+B*11Ø):V=(W>32ANDW<1
74ORW=192)
280 IN$=INKEY$:S=STICK(Ø):C=(S=7ORS=8)-(
S=2ORS=3):D=(S=8ORS=1ORS=2):F=F*(1+V):A=
A+C
290 IFIN$=CHR$(27)THENLI=Ø:GOSUB78Ø
300 IFDANDF<GTHENF=F+1:B=B+DELSED=1+V:B=
B+D:F=1Ø
310 U=A+B*11Ø:ONINSTR("ヲァィゥュョッーアコシスセソタツラ
",CHR$(VPEEK(6256+C+B*32)))GOSUB36Ø,36Ø,
36Ø,36Ø,36Ø,38Ø,38Ø,38Ø,38Ø,64Ø,65Ø,65Ø,
39Ø,66Ø,67Ø,69Ø,66Ø
320 U1=USR1(A)
330 FORI=ØTO1:PUTSPRITEI,(128,23+B*8),15
-14*I,(S=1ANDF<=G)*4+(2-C)*2+I:NEXT
340 NEXTBA:GOTO23Ø
350 '
360 A=A-C:B=B-D:F=1Ø:IFD=1ANDF>=GTHENB=B
+D
370 RETURN
380 IFSTRIG(Ø)=ØTHENRETURN
390 FORIR=1TO31:IFU<>VAL(MID$("77Ø814Ø53
8717737757777867978Ø78Ø981182382571706ØØ
642847240688400728420748538647917920370З
9Ø41",IR*3-2,3))THENNEXT
400 FORI=ØTO1:PUTSPRITEI,(112,71),15-14*
I,2+I:NEXT
410 LOCATEØ,3:PRINTR$(-(IR>4)-(IR>26)-(I
R>28)):VPOKE6386,216+(IR=31)*2+(IR=22)*3
+(IR=16)*4+(IR=28)*5:FORI=ØTO1ØØØ:NEXT
420 ONIRGOTO44Ø,46Ø,48Ø,49Ø,44Ø,44Ø,44Ø,
52Ø,52Ø,46Ø,46Ø,46Ø,52Ø,52Ø,43Ø,56Ø,52Ø,
52Ø,43Ø,43Ø,51Ø,56Ø,43Ø,43Ø,62Ø,52Ø,52Ø,
56Ø,5ØØ,5ØØ,56Ø
430 PLAY"V15L8O3CGC":LOCATEØ,3:PRINTR$(-
(IR>4)-(IR>26)-(IR>28)):VPOKE6386,216+(I
R=31)*2+(IR=22)*3+(IR=16)*4+(IR=28)*5:LO
CATE1,5:PRINT"おまえにようはない":GOTO61Ø
440 IFU=VAL(MID$("77Ø775773777",IP*3+1,3
))THENIP=IP+1:IFIP=4THENP$="KEYをやろう。 ":I
P=Ø:MID$(K$,1,1)="1"ELSEP$=" う  む  。 "EL
SEP$=" ・ ・ ・ ・。":IP=Ø
450 PLAY"V15L64O7GBA":LOCATE1,5:PRINTP$:
GOTO61Ø
460 IFU=VAL(MID$("8118Ø78Ø9814",IQ*3+1,3
))THENIQ=IQ+1:IFIQ=4THENP$="いりぐちだ。":IQ
=Ø:GOSUB45Ø:FORI=ØTO2:PLAY"V15O3C64":VPO
KE6387,I+195:FORJ=ØTO5ØØ:NEXTJ,I:A=A+2Ø:
B=-7:GOTO48ØELSEP$=" う  む  。 "ELSEP$=" ・
 ・ ・ ・。":IQ=Ø
470 GOTO45Ø
```

次ページへ続く

当選者発表 ●4月号ソフトプレゼント当選者④／「ハッカー」＝〈北海道〉土谷真由美〈愛知県〉三宅敏広〈三重県〉伊藤裕幸〈兵庫県〉小野欣昭〈福岡県〉鍋山桂一郎／「ドルイド」＝〈静岡県〉小林一仁〈愛知県〉横井秀孝〈香川県〉福家利維〈愛媛県〉塩見良太〈福岡県〉橋口稔／「波動の標的」＝〈北海道〉内山裕次〈東京都〉権上策採〈兵庫県〉安藤和雄・吉田聡〈岡山県〉近藤猛⇨

```
480 VPOKE6387,178:VPOKE6355,172:A=A-1Ø:B
=B+7:GOTO61Ø
49Ø PLAY"V15L3O7CGB":FORI=ØTO2ØØØ:NEXT:L
OCATE1,5:PRINT"きみのなかに   ュュGIRLが いる。":IS=
1:GOTO61Ø
5ØØ IFIT=IR-29THENIT=IT+1:PLAY"V15L64O8C
ECE":LOCATE1,5:PRINT" かねをやろう。 ":GO=GO+3:
GOTO61ØELSE43Ø
51Ø PLAY"V15L64O6CBA":LOCATE1,5:PRINT"LI
FEをやろう。":LI=1Ø:GOTO61Ø
52Ø LOCATE1,3:PRINT" ロをくれるなら ュュ   "Q$(IR
)"をやろう。ュュ(1)  YES ュュ(2)  N O "
53Ø IN$=INKEY$:IFIN$="2"THENPLAY"V15L64O
6CB":GOTO61ØELSEIFIN$<>"1"THEN53Ø
54Ø FORI=ØTO8:IF((MID$(J$,I+1,1)<>Q$(IR)
ORMID$(I$,I+1,1)="1")ANDIR<>14)OR(MID$(K
$,3,1)="1"ANDIR=14)THENNEXT:GOTO43ØELSEI
FGO>ØTHENGO=GO-1:PLAY"V15L64O7B6CD":IFIR
=14THENMID$(K$,3,1)="1"ELSEMID$(I$,I+1,1
)="1"
55Ø IFI>ØANDI<4THENG=G+2:GOTO61ØELSE61Ø
56Ø LOCATE1,3:PRINT" "P$(IR)"をくれるなら ュュ
 "Q$(IR)"をやろう。ュュ(1)  YES ュュ(2)  N O "
57Ø IN$=INKEY$:IFIN$="2"THENPLAY"V15L64O
6CB":GOTO61Ø
58Ø IFIN$<>"1"THEN57ØELSEFORI=ØTO8:IFMID
$(J$,I+1,1)<>P$(IR)ORMID$(I$,I+1,1)="Ø"T
HENNEXT:GOTO43Ø
59Ø MID$(I$,I+1,1)="Ø":IFIR=28ORIR=31THE
NPLAY"V15L64O7B6CD":MID$(K$,2-(IR=31)*2,
1)="1"ELSEFORI=ØTO8:IFMID$(J$,I+1,1)<>Q$
(IR)THENNEXTELSEPLAY"V15L64O7B6CD":MID$(
I$,I+1,1)="1"
6ØØ IFI>ØANDI<4THENG=G+2
61Ø GOSUB78Ø:FORI=ØTO15ØØ:NEXT:RETURN
62Ø RETURN72Ø
63Ø '
64Ø FORI=1TO4:IFVAL(MID$("78Ø8Ø45Ø5423",
I*3-2,3))=UANDMID$(K$,I,1)="1"THENA=A+C:
RETURNELSENEXT:GOTO36Ø:RETURN
65Ø IFMID$(I$,1,1)="1"THENRETURN
66Ø PLAY"V15L64O2CD":LI=LI-1:GOTO78Ø
67Ø IFMID$(I$,5,1)="Ø"THEN36ØELSEZ=&HD1Ø
4+A+C+B*11Ø:IFU=864THENIFC=1THENPOKEZ,19
2:POKEZ-C,177:RETURNELSE36Ø
68Ø IFPEEK(Z)=32THENPOKEZ,192:POKEZ-C,32
:RETURNELSE36Ø
69Ø IFIS=1THENFORI=ØTO7:FORJ=ØTO3:VPOKE1
544+I+J*2Ø48,Ø:NEXT:FORJ=ØTO3ØØ:NEXTJ,I:
POKE&HD459,177
7ØØ RETURN
71Ø '
72Ø VPOKE6386,21Ø:LOCATE1,5:PRINT"GIRLが
いた!"
73Ø PLAY"T13ØS7M8ØØV15O7L2CL4GEL2AL4FDL2
GL4FEL2DL3O5GR6O6L2GL4FDL2AL4FAL2O7CDC"
74Ø IFPLAY(Ø)THEN74Ø
75Ø CLS:PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø8):LOCATE1,7:PRI
NT"C H O P s":LOCATE2,15:PRINT"THE END"
76Ø FORI=ØTO1ØØØØ:NEXT:GOTO87Ø
77Ø '
78Ø LOCATEØ,14:PRINT"LIFE          "STRING$
(LI,218)SPC(11-LI);:LOCATEØ,16:PRINT"GOL
D      "STRING$(GO,219)SPC(11-GO);
79Ø LOCATEØ,18:PRINT"KEY":LOCATEØ,19:FOR
I=1TO4:IFMID$(K$,I,1)="1"THENPRINT"ネ";:N
EXTELSENEXT
8ØØ LOCATEØ,2Ø:PRINT"ITEM":LOCATEØ,21:FO
RI=1TO11:IFMID$(I$,I,1)="1"THENPRINTMID$
(J$,I,1);:NEXTELSENEXT:PRINT" "
81Ø IFLI>ØTHENRETURNELSERETURN83Ø
82Ø '
83Ø LOCATE1,7:PRINT"やられちゃった!!"
84Ø PLAY"V15L8O6CDEFL4AB8D8C2"
85Ø FORI=ØTO5ØØØ:NEXT
86Ø '
87Ø CLS:PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø8):LOCATE1,5:PRI
NT"C H O P s"
88Ø LOCATE1,13:PRINT"PRESENTED      by
    TEIJIRO":LOCATEØ,2Ø:PRINT"PUSH SPACE
!"
89Ø IFSTICK(Ø)>5ANDINKEY$=CHR$(13)THEN2Ø
Ø
9ØØ IFSTRIG(Ø)THEN11ØELSE89Ø
91Ø '
92Ø DATA CD7EØØ3EF121ØØ2ØØ1ØØ18CD56ØØØ83
EØ221ØØØØ11ØØØ8Ø8Ø1Ø8ØØCD4AØØEBCD,1881
93Ø DATA 4DØØEB13231ØF4ØD2ØF1Ø83D2ØE9C92
AF8F711ØØD119116C18ØEØ9Ø6Ø97EEBCD,2988
94Ø DATA 4DØØEB231310F6C5Ø165ØØØ9EBØ117Ø
ØØ9EBC1ØD2ØE5C9CD5CØØE1D1Ø16EØØØ9,2958
95Ø DATA EBØ12ØØØ9EBC11ØE8C9ØØØØØØØØØØØ
ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ,1154
96Ø '
97Ø DATA ØØØØØØØØØØØØØØØØ,4444444444444
44,BFBFBFØØFDFDFDØØ,6161D1116161D111
98Ø DATA 3C3C3CFDFDFDØØ,6464D4146161D1
11,9C7EF3F97E7D9DE3,C1C1CFCFC1C1C1C1
99Ø DATA FF7E7E7E7E7E7E7E,F4E4E4F4F4F4F4
F4,7E7E7E7E7E7E7E7E,F4F4F4F4F4F4F4F4
1ØØØ DATA 7E7E7E7E7E7E7EFF,F4F4F4F4F4E4E
4F4,DEBFF3F97E8DE9D6,A1A1AFAFA1A1A1A1
1Ø1Ø DATA BF8381ØØØØØØØØØØ,6161D11111111
111,FFC3818181818181,F1F1E1F1E1F1E1F1
1Ø2Ø DATA BF8381ØØØØØØØØØØ,4141D11111111
111,3C4281818181817E,E1F1E1F1E1F1E1F1
1Ø3Ø DATA CD3C7EFFFFFFFFFF,4714141414141
414,Ø1Ø3Ø7ØFØØØØØØØØ,F4F4F4F4F4F4F4F4
1Ø4Ø DATA 8ØCØEØFØØØØØØØØØ,F4F4F4F4F4F4F
4F4,ØØØØØØØ183C7EFF,F4F4F4F4F4F4F4F4
1Ø5Ø DATA ØØØØ183C3C7E7EØØ,1F1F1F1F1F1F1
F1F,ØØØØØØØØØØØØØØØØ,FFFFFFFFFFFFFFFF
1Ø6Ø DATA 1E7FFFFFBF1E3F1E,F4F4F4F4FEFEE
4E4,1CBEFEFEDCFEDCØØ,F4F4FEFEFEE4E4E4
1Ø7Ø DATA 7EF3F9FDE7F7F77E,717F7F7F71717
171,BFBFBFØØFDFDFDØØ,6161D1116161D111
1Ø8Ø DATA ØØØØØØØØØØØØØØØØ,7777777777777
777,BFBFBFØØFDFDFDØØ,4141D1114141D111
1Ø9Ø DATA 1818181818181818,64A464A464A46
4A4,AA55AA55AA55AA55,6181916181916181
11ØØ DATA 7EE3F9FDFDFFFB7E,616F6F6F6F6F6
F61,FFFFFFFFFFFFFFFF,F1F1F1F1F1F1F1F1
111Ø DATA 81E7FFBDDB7E3C18,F1F1F1F1F1F1F
1F1,7E7E7E7E7EFF7E7E,F4F4F4E4E4F41414
112Ø DATA 7E7E7EFF7E7E7E7E,F4E4E4F414141
414,7EFF3C7E7E7E7E7E,E4F4141414141414
113Ø DATA ØØØØØØØØØØØØØØØØ,4444444444444
444,E3DD3EF3F93ECDED,4747474F4F474747
114Ø DATA 1C3A311BBF76EØ4Ø,B1B1B1B1A1B1A
1B1,5455553FBFFF7E3C,9191919191918161
115Ø DATA 1E1F1FØF7FFEFCFE,41414141414C4
CC1,1E1F1FØF7FFEFCFE,E1E1E1E1E1ECECC1
116Ø DATA 1E1F1FØF7FFEFCFE,B1B1B1B1B1BCB
CC1,241866E7E7E7E7E7,F1F1F17474747474
117Ø DATA ØD3EF9F37E3EDCCC,21212F2F21212
121,1Ø821Ø7C386C821Ø,F1F1B1B1B1B1F1F1
118Ø DATA 1Ø82387C7C38821Ø,F1F1B1B1B1B1F
1F1,7EFFFFFF7EFF7EC3,F1F1F1F1F1E1E1E1
119Ø DATA ØDØFØD7EDBDBDB7E,848484F4F1F1F
1F4,Ø81Ø1Ø7EDBDBDBFF,8484848481818181
```

当選者発表 ●4月号ソフトプレゼント当選者⑥／『ガイアの紋章』＝〈千葉県〉前田洋平〈神奈川県〉有坂太志〈静岡県〉片瀬択美〈奈良県〉高橋政〈福岡県〉小嶋優一／『学園物語』＝〈埼玉県〉北浦裕子〈千葉県〉澤路喜朗〈東京都〉桑原保雄〈愛知県〉芝宮之文・杉山幸宏（以上、敬称略）

```
1200 DATA 3C7E7EFFDBDBDB7E,7474747171717
174,18183C7EDBDBDB7E,B4B4A4A4A1A1A1A4
1210 DATA 7EDBDBDB7EFF7EC3,F4F1F1F1F4E4E
4E4,7EE3B9FDDBDBDB7E,262F2F2F21212126
1220 DATA 7EDBDB7E00018200,A4A1A1A616161
616,CD3ED3D93E997E7E,47474F4F47F4F4F4
1230 DATA 66F3F9FD7E3C1800,818F8F8F81818
181,3C7EF9FDBD423C00,B1B1BFBFB1B1A1A1
1240 DATA 3C3C3C3CFDFDFD00,6F6FDF1F6161D
111
1250 '
1260 DATA"キキェヲヲヲニニニニニニニニニニニクケニニニニニニササニニニ
ニニニクケニニニニニニセニセニセニヲヲヲヲオオゥゥゥゥア    ゥ ア   アゥ
 ゥア   アゥアゥソソソ チ  ツ  チ  ゥ   ゥニニクケニニヲヲオキカカ
"
1270 DATA"カカオヲヲヲクケニニニニニニニニニニニニニニニクケササクケニ
ニニニニニニニニニニニニニニニクケヲヲヲウカカゥゥゥゥゥゥゥ ゥ ゥゥ ゥゥゥゥ
 ゥゥゥ ゥゥゥ ゥソソ  チ     チ  ゥ ゥ ゥニゥニニニニヲウカキキキ
"
1280 DATA"キキカェヲヲニニニニニニニクケニニニニニニニニニニササニニニ
ニニゥゥゥニニニニクケニニニニニニニヲウキキキキゥゥゥゥ          アゥ
 タ        ゥソ   チ チチチ チ  ゥ ゥ ゥニゥニニニニヲヲキキキキ
"
1290 DATA"ワワワワィィニニニクケニニニニニニゥゥゥニニニニニササニニニ
ニニゥサゥゥニニニニニニニニニニニニニィィワワワワゥゥゥゥ ゥゥ ゥ ゥ ゥゥゥゥゥ
 ゥゥゥゥ ゥゥゥゥ      チチチチチ   ゥ ゥ コニゥニニクケィィワワワワ
"
1300 DATA"ァァァァァァニニニニニニニニニニニニゥゥサゥゥシシシシススシシシ
シゥゥササゥゥニニニニニニニニニニニァァァァァウウウウ ゥ  ゥ ゥ      コ
 タ          チチ チ チチ  ゥ ゥゥゥゥゥゥニニニァァァァァァ
"
1310 DATA"ァァァァァァニニニニニニニニニニニニゥゥサササゥゥシシシススシシシ
ゥゥササササゥゥニニニニニニニニニニニァァァァァウウウウ ゥ ゥゥ ゥ ゥゥゥゥゥ
 ゥゥゥゥゥ          チチ チ チチ  ゥ       ゥニニニァァァァァァ
"
1320 DATA"ァァァァァァニオニオニオニニゥゥサササササゥゥシシススシシゥ
ゥササササササゥゥニニオニオニオニァァァァァウウウウ ゥ ゥア ゥ     アゥ
 タ   ゥソゥソゥソ    チチ チ チチ  ゥゥゥゥ    ゥニニニァァァァァァ
"
1330 DATA"ァァァァョサニッニッニッニニコサササササョサゥゥスーースゥゥ
サョササササササコニニッニッニッニサョァァァァウウウウアゥアゥソソゥ ゥソソソゥ
 ゥゥ アゥアゥソソソソ    チチチチチ         タ ゥニニニサョァァァァ
"
1340 '
1350 DATA "ュサササササササササュュサェヌヌェヌヌェサュュサォヌヌォヌ
ヌォサュュサォヌヌォヌルォサュュサャヌヌォヌリャサュュササヌヌャササササュュサイ
ヌヌサササササュュサササササササササュュササササササササササュ"
1360 DATA "ュサササササササササュュサササササササササュュササヌヌヌヌ
ヌササュュサヌヌヌヌヌヌヌサュュサヌヌヌヌヌリヌサュュサヌヌヌヌササヌサュュサイ
ヌヌサササササュュサササササササササュュササササササササササュ"
1370 DATA "ュニクケニニニニクケュュサササササササササュュヌヌヌヌヌヌ
ヌヌヌュュヌヌヌヌヌヌヌヌヌュュヌヌヌヌヌリヌヌュュヌヌヌヌサササヌュュヌイ
ヌヌヌヌヌヌヌュュサササササササササュュニササニニニクケニュ"
1380 DATA "ュニクケニニニニニニニュュニニサササササクケュュニサヌヌヌヌ
ヌサニュュサヌヌヌヌヌヌヌサュュヌヌヌヌヌヌリヌヌュュヌヌヌヌヌササササュュサセ
ヌヌヌヌヌヌサュュニセササササササニュュニセニニクケニニニュ"
1390 DATA ,,,,,,,,,,,,ロ,ネ,ロ,ヘ,ロ,ハ,,,,,,,,
ロ,ヒ,ロ,ネ,,,マ,ノ,ロ,マ,ロ,ホ,,,,,,,,ミ,フ,,,,,,,,,ロ,
ミ,ロ,ム,ホ,ネ,,ロ,,ロ,ム,ネ
1400 '
1410 '  <<<   C H O P s    >>>
1420 '
1430 '         PRESENTED
1440 '            B Y
1450 '       T E I J I R O
```

➡リストを打ちこむまえの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用しています。行920～950のデータに注意して打ちこみ、打ちこみおわったらいったんセーブし、そのあとにRUNするようにしてください。

さらに、RUNすると、行40のマシン語データチェックルーチンで、マシン語データをチェックしデータが誤っている場合、「Data Error in」のあとに該当する行番号が表示されるので、その行を確認してください。また、行310、行1330にある横棒はかなモードの長音記号(かなモードで、JIS配列では「￥」キー、50音配列では「：」キー)です。

マイナス「ー」やグラフィック記号の横棒と間違えやすいうえ、比較的よく出てくるので注意して打ちこんでください。

変数の意味

■テキスト座標

A、B……CHOPの座標(Bは×8+23してスプライトのX座標としても使用される)

C、D……CHOPの座標増分

C(n)、D(n)……BAPの座標増分

■その他の変数

AM、BM、CM……キャラクタパターン定義用

A$……マシン語読みこみ用

A(n)……BAPの位置

BA……BAPの番号

B(n)……BAPがかさなっているキャラクタのキャラクタコード

B$、C$……キャラクタパターンデータ読みこみ用

D$……マップデータ読みこみ用

F……ジャンプカウンタ

G……ジャンプの距離

GO……ゴールドの数

I、J、K……ループ用

IN$……キー入力用

IP……最初にキーをくれる人に会うためのカウンタ

IQ……地下迷宮の入り口を開けるためのカウンタ

IR……部屋の番号

IS……GIRLの居場所がわかったかどうかのフラグ(IS＝1でわかった)

IT……お金をあげるためのカウンタ

I$、J$……キャラクタ表示用

K$……キー表示用

LI……LIFEの数

MA……マシン語ルーチン先頭アドレス期設定用

P、Q、R……マシン語データチェック用

PE……BAPの移動先のキャラクタコード(移動先判定用)

P$……人のセリフ表示用

P$(n)……人が欲しい物

Q$(n)……人がくれる物

R$(n)……部屋内表示用

S……スティック入力用

U、U1……USR関数呼び出し用 (Uはマップ上のCHOPの位置としても使用)

V……VRAMの指定されたアドレス呼び出し用

W……マシン語読みこみ用

Z……マシン語の先頭アドレス

プログラム解説

10～20　初期設定
30～90　キャラクタ定義
　30　太文字処理
　40　マシン語読みこみおよびマシン語データチェック
　50　多色刷り定義
　60　スプライトパターン定義
　70～90　キャラクタパターン定義
100　REM文
110～150　マップ作成および初期設定
160～180　変数初期設定
190～210　ゲームスタート
220　REM文
230～260　BAP移動処理
270～340　CHOP移動処理

●4月号FFBプレゼント当選者①／「ＭＳＸ英和辞典」＝〈栃木県〉遠藤正勝〈岐阜県〉伊東正浩〈鹿児島県〉稲留匡／「ＦＩツールディスク」＝〈東京都〉牧野裕二〈大阪府〉池西弘至・前田陽一郎／「LIPSTICK」＝〈秋田県〉関青和〈東京都〉岸野弘孝〈京都府〉川村渉〈広島県〉白石吉彦〈長崎県〉中根研志／「天使たちの午後IIの絵はがき」＝〈埼玉県〉石垣建〈千葉県〉中村満〈東京都〉小村英治〈新潟県〉市橋満・本保義光⇨

350　REM文
360〜370　CHOPのジャンプ処理
380〜620　人に会ったときの処理
　380　スペースが押されていれば部屋の中へ
　390　入った部屋番号決定
　400　CHOP表示
　410　部屋の表示
　420　入った部屋の処理へ
　430〜450　キーをもらえるか？
　460〜470　地下迷宮の入口を開けられるか？
　490　GIRLの居場所がわかったか？
　500　お金をもらったか？
　510　LIFEを10個もらう
　520〜600　お金や品物の交換
630　REM文
640　入口の処理
650〜660　水中、溶岩のなかでのCHOPのダメージ処理
670〜680　動かせる岩の処理
690〜700　天井の石像の処理
710　REM文
720〜760　エンディング
770　REM文
780〜810　LIFE、ITEM等の表示
820　REM文
830〜850　ゲームオーバー
860　REM文
870〜900　オープニング
910　REM文
920〜950　マシン語データ（行40で読みこみ）
960　REM文
970〜1240　キャラクタパターンデータ（行70で読みこみ）
1250　REM文
1260〜1330　マップデータ（行110で読みこみ）
1340　REM文
1350〜1380　部屋のデータ（行120で読みこみ）
1390　アイテムのデータ（行130で読みこみ）
1400〜1450　REM文

■マシン語解説

&HD000〜&HD02E
画面を多色刷りモードにし、キャラクタパターンとカラーデータを多色刷り用にコピーする（USR）

&HD02F〜&HD04A
マップ表示。&HD100からに入っているマップデータのうち、USR関数の引数のアドレス（ここでは行320の変数Aの内容）から縦8×横8キャラクタぶんを切り出してVRAMの&H186C（LOCATE12,3）からに転送する（USR1）

■ワークエリア

&HD100〜&HD46F
縦8×横110キャラクタぶんのマップデータ。行110でメモリに書きこまれる。行320の
U1=USR1(A)
で画面に表示される。

↑ありがたくお受けいたします

新・プログラム確認用データ

プログラムが変わりました。使い方およびプログラムは46ページを見てください

10>235	20> 93	30>120	40> 61
50> 62	60>106	70>230	80>230
90> 20	100> 23	110>160	120> 74
130> 38	140> 19	150>187	160>216
170> 38	180>104	190> 5	200>231
210>121	220> 23	230>234	240> 80
250>206	260> 84	270> 46	280>170
290> 6	300>191	310> 10	320> 15
330> 0	340> 56	350> 23	360>128
370> 56	380>121	390>232	400>165
410> 46	420>168	430>206	440> 93
450> 38	460>209	470>253	480>156
490> 7	500>242	510>146	520>147
530>236	540>136	550>166	560> 81
570> 63	580>159	590>219	600>205
610>103	620>108	630> 23	640>219
650>169	660>169	670>170	680> 55
690>196	700> 56	710> 23	720> 52
730> 95	740> 50	750>224	760> 57
770> 23	780> 15	790> 83	800>250
810>184	820> 23	830> 14	840> 37
850> 90	860> 23	870> 90	880> 19
890> 88	900>195	910> 23	920> 25
930>168	940>209	950>124	960> 23
970> 24	980>186	990>141	1000>100
1010>103	1020>140	1030>160	1040>194
1050> 60	1060>217	1070>109	1080>202
1090> 58	1100>136	1110> 83	1120>219
1130> 41	1140>249	1150>171	1160>227
1170> 81	1180> 3	1190>211	1200>119
1210> 59	1220> 56	1230>190	1240>172
1250> 23	1260>208	1270> 3	1280> 53
1290>182	1300>122	1310>118	1320> 30
1330>167	1340> 23	1350>235	1360>227
1370>227	1380>207	1390> 57	1400> 23
1410>214	1420> 23	1430>101	1440>199
1450> 47			

当選者発表　●4月号FFBプレゼント当選者②／「天使たちの午後IIの絵はがき」=〈滋賀県〉林田晴雄〈奈良県〉森田勝幸〈和歌山県〉山田義人〈兵庫県〉大前和人〈長崎県〉井上秀一／「天使たちの午後IIのテレホンカード」=〈北海道〉西山幹〈青森県〉相内宏之〈愛知県〉仲原直行・三浦晴久〈兵庫県〉野田啓一朗（以上、敬称略）

第2回季間奨励賞発表

『MAZE BATTLE』と『ミステリアスゾーン』の2つが受賞！

第2回季間奨励賞

『MAZE BATTLE』	北海道 大学1年 川本健二
『ミステリアスゾーン』	山梨県 高校2年 塚原英樹

季間奨励賞とは、毎季節ごとに編集部が指定した特定の部門・タイプの掲載作品のうち、もっとも優秀な作品に与えられる賞のことです。第2回季間奨励賞(1988年4〜6月号掲載作品)は、第1回にひきつづきRP部門1画面タイプのプログラムが対象でした。

期間内に採用された対象作品のなかからファンダム担当者7人による厳正なる審査ののち『SPOD』『HI−JUMP〜遅刻は私の仕事です〜』、『Mr.HEBIの大冒険』、『ミステリアスゾーン』『誰がためにボールは跳ねる』、『MAZE BATTLE』の6作品がノミネートされました。さらに、ノミネートされた作品6本について「プログラムの構成、テクニック、ゲームとしてのおもしろさ、奥の深さ」に主眼をおき話し合った結果『MAZE BATTLE』と『ミステリアスゾーン』の2作品が残りました。そして、担当者7人の投票となったのですが2作品とも優秀な作品であり、1本の作品に絞りこむことができず大論争になりました。

結局、『MAZE BATTLE』は、プログラムが打ちこみづらいという欠点があるものの、マシン語を1画面のBASICプログラムの形にまとめ、ゲーム内容としても、1画面と思えないくらいおもしろく、美しく、完全に1画面の常識を超える作品であり、1画面という枠に対する限界に挑戦し、テクニックを追求した作品であること。また、『ミステリアスゾーン』は全100ステージを持つアクションゲームとしてBASICの1画面プログラムという限られた世界で緻密かつ奥の深いゲームになっており、ゲーム内容を追求した作品であること。などから、2作品は1画面プログラムに対するアプローチの仕方がまったく異なった作品で、両作品ともたいへん優れて優劣がつけられず、どちらも、季間奨励賞を授賞するにあたいする作品であるという結論でファンダム班全員の意見が一致し、『MAZE BATTLE』、『ミリテリアスゾーン』の2つともに授賞ということになりました。

なお、第2回季間奨励賞を受賞された川本健二さん、塚原英樹さんには、奨励金としてそれぞれ3万円を贈ります。また、第3回季間奨励賞(1988年7〜9月号掲載作品が対象)は、RP部門3画面タイプを奨励します。

ファンダムでは、みなさんの力作プログラムを心よりお待ちしています。ふるって応募してください。

受賞のことば

川本健二さん

↑1画面を超越した作品(1988年6月号掲載)

季間奨励賞、ありがとうございます。初めて多色刷りを使ってみたのですが、どんなものでしょうか。この『MAZE BATTLE』は、昨年の12月ごろから作り初めて、今年の2月末に完成したものです。1画面におさめるのには本当に苦労しました。次回作もできているのですが、あまり期待しないでください。

塚原英樹さん

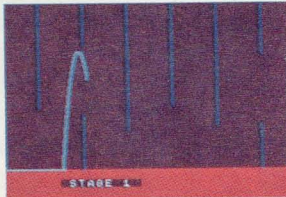
↑敵6種類、全100面のすごさ(1988年5月号掲載)

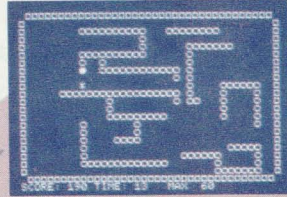
どうもありがとうございました。個性的なキャラクタの動きと、効果音の良さが受けたのでしょう。このプログラムは送るまでに10回も手直しし、効果音も200種類以上ものなかから選んだ自信作です。これからも苦労をおしまずじっくり時間をかけて、満足のいくプログラムを作っていきたいと思います。

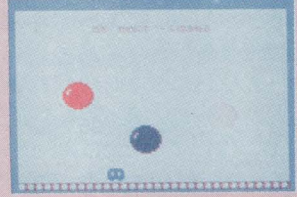
その他の候補作品

SPOD

↑キャラクタの動きがかわいいゲーム(1988年4月号掲載)

HI-JUMP〜遅刻は私の仕事です〜

↑最終面では、ビルが登場してしまう(1988年5月号掲載)

Mr.HEBIの大冒険

↑脱皮というゲームアイディアが新鮮だった(1988年4月号掲載)

誰がためにボールは跳ねる

↑単純なゲームのなかでおもしろさを追求(1988年6月号掲載)

長崎からのたより

この連載では読者のプログラムや企画をずーっと募集しておるのだが、なかなか「これは」というものが来ないなあと思っていたら、ある日ファンダム班に呼び止められた。
「FP部門にいいのが来てますよーっ」
あ、そう。じゃ、ちょっと聴いてみようかな……、お、むむ、これは力作だ。これは掲載するに限る！
「取扱注意」と赤く大書した封筒でプログラムと楽譜のコピーを送ってきたのは長崎県大村市の山下淳くん(13歳)だ。彼はブラスバンド部の部員らしく、部室にあった楽譜をもとに、PLAY文のずらっとならぶこのプログラムを作ったらしい。

楽譜は全部で14ページあって、プログラムも300行ほどの長さ。もとの楽譜はベルディの作曲したものをレイク・ケント(アメリカの人でしょう)が管楽器のアンサンブル用に編曲したものだが、パート数の多いところは13声くらいになっている。PSGは3声しか出せないので、メロディや目立つパートを聴かせるように山下くんがアレンジしなおしている、というわけ。このアレンジがなかなかよくできているので掲載することにしたのだ。「ステレオを通した音はなかなかのものである」と本人がいっているので、読者もぜひ試してほしい。

歌劇『運命の力』のあらすじ

ベルディは19世紀に活躍したロマン派(ほかにシューベルト、ショパンなどがいる)の作曲家で、すぐれたオペラを残している。山下くんの手紙には歌劇のあらすじも書いてあった。

【あらすじ】

主人公ドン・アルバーロは恋人レオノーラと駆け落ちするときに、誤ってその父カストラーバ候爵を殺してしまう。彼は候爵の呪いのために、相手の正体を知らぬまま、一時は強い友情で結ばれたこともあるレオノーラの兄ドン・カルロを殺し、いっぽう修道院に身を寄せていたレオノーラは死に際の兄に刺し殺される。

【あらすじの感想】

いやはや、悲惨です。なんの救いもない。残された主人公はどうするのだろう。もう僧侶になるしかないなあ。物語としては『ロミオとジュリエット』に似ている。当時の悲劇の常套的なパターンだったんでしょうね。

プログラム解説

もとのプログラムは300行くらいあって、全部はとてもこのページには載せきれないので、3分の1ほどを抜粋して掲載しました。申しわけない。

では、プログラムの解説に移ろう。といっても、もとの楽譜を1小節ずつPLAY文に移しかえているだけなので、とくにプログラミング・テクニックというほどのことはない。まめなデータ作りが勝利につながる、地味な世界なのだ。

ポップス系の曲だと繰り返しのパターンが多くなるので、文字変数にMMLの文字列(PLAY文のデータ)を読みこんだほうが便利なのだが、今回のようなほとんど繰り返しがなくて長い曲の場合は短く区切って少しずつ打ちこんでいくのがいい。

行10のREM文で「6」とあるのは、楽譜の6番目の部分ということ。

行40のC列のデータは「L8O3F」と8分音符1個ぶんしかないが、べつに休符を入れて1小節キッチリの長さにする必要はない。A～C列(各チャンネル)のうちで1小節ぶんの長さになっているところがあれば、余分なデータをつけ加えないほうが演奏上の遅れがなくなるので、かえって好ましい。ちなみにA列がメロディ、B列が伴奏、C列が低音のベースの役割となっている。走らせてみて、演奏の遅れがあまり気にならないのは、データを短く区切っているからでもある。

行110のA列の最後で「V14」としているのは、ここでメロディにオーボエが加わり、mf(メゾフォルテ：やや強く)になっているから。V命令を使うとエンベロープがきかなくなるので、やや単調になりがちだが、まめにV命令で音量を変えると細かい表現ができるようになる。前後するが、行20で各音列の音量の初期設定をしていて、メロディにあたるA列は、ほかの音列に比べ音量を大きくして目立つようにしてある。

行510のA列でS命令を使っているのはエンベロープをかけて音に変化をつけるためだが、行730のS命令はちょっと意味が違う。ふつうにやると同じ高さの音は続いてしまい、たとえば16分音符が2つならぶと8分音符と同じになってしまう。これを区切るためにわざわざエンベロープをかけているのだ。

以上のことに注意すれば、キミも好きな曲をMSXに演奏させることができるはず。いい楽譜があれば、ぜひ試してみよう。

『運命の力』序曲(部分) MSX MSX2 RAM16K

```
10 ' 6
20 PLAY"T150V13","T150V11","T150V11"
30 PLAY"O5C8"
40 PLAY"L4FAGF","L12O4CFAO5CO4AFCFAO5CO4
FA","L8O3F"
50 PLAY"CFED","CFAO5CO4AFCFAO5CO4AF","F"
60 PLAY"O4AO5DC.O4B8","CFAO5CO4AFCEGB-GE
","CR8RCR8R"
70 PLAY"O5C2O4AR8O5C8","CFAO5DO4AFCFAO5C
O4AF","F"
80 PLAY"FAGF","CFAO5CO4AFCFAO5CO4AF","F"
90 PLAY"CFED","CFAO5CO4AFCFAO5CO4AF","F"
100 PLAY"O4A4.O5L8DCO4B-GA","CFAO5CO4AFC
EGB-GE","CR8RCR8R"
110 PLAY"L4G2FR8V14F8","CEGB-GFCFAO5CO4A
F","CR8RFR8R"
120 PLAY"O5DCO4AO5C","V12DFO5DO4DF+O5CO4
DAO5CO4DF+O5C","B-R8AR8F+R8DR8"
130 PLAY"CO4B-GB-","O4DGO5CO4DGB-EGB-EGB
-","GR8B-R8O4C+R8O3C+R8"
140 PLAY"L8B-AG+AO5E4.D","DFGO5DO4FDDFGB
GF","DR8RGR8R"
150 PLAY"C2.C16R16L4C8","CEGO5CO4GFCEGO5
CO4GE","CR8RO4CR8R"
160 PLAY"L4FAGF","CFAO5CFAO4B-O5EFO4AO4D
F","O3FR8RO4C+R8DR8"
170 PLAY"CFED","O4FAO5CO4AO5CFO4EBO5EO4F
G+O5D","O4AR8RG+R8BR8"
180 PLAY"O4AO5DC.O4B-8","CFAO5CO4AFCEGB-
GE","O4CR8RO3CR8R"
190 PLAY"AO5A2L4G","AO5C+EAECO4AO5CEGEO4
G","C+R8RC+R8R"
200 PLAY"F8L16GFL8EDL4C8.R16C","FAO5DFDO
4ACFBO5CO4BG","DR8RER8R"
210 PLAY"O6C2L8CO5B-AG","E-AO5CE-CO4AO5D
O4B-GO5D-O4B-G","F+R8RGR8R"
220 PLAY"FCD-CD4.C8","O5CO4AFCFAB-GECEG"
,"O4CR8RO3CR8R"
230 ' 7
240 PLAY"T150","T150","T150"
250 PLAY"F4R","O4F8V15S0M5000L16FFFV13F4
R16S0FFFV13F8.","O3F8V14R8R16L16FGA-B-4B
-AGB-"
260 PLAY"","F8S0FFFV13F8.R8O5S0CCCV13C8.
","A-4A-GFA-G4GFEG"
270 PLAY"V14R2R8O3L8A-O4F4","C8O4S0A-A-A
-V13A-4A-16S0A-A-A-V13A-8.","F4R16A-B-O4
CD-4D-CO3B-O4D"
280 PLAY"F8O3A-O4E-4E-O4A-O4D-4","A-8S0A
-A-A-V13A-8.R8O5S0E-E-E-V13E-8.","C4CO4B
-A-O4CO3B-4B-A-GB-"
290 PLAY"L16D-CE-CO3L8A-RO4CA-4","E-8S0C
CCV13C4C16S0CCCV13C8.","A-4R16O4CDE-F4FE
-DF"
300 PLAY"A-8CG4GCF4","C8S0CCCV13C8.R8S0G
GGV13G8.","E-4E-DCE-D4DCO3BO4D"
310 PLAY"L16FE-GE-V14CO5CE-GA-4A-GFA-","
G4RR16O4A-B-O5CD4","C4RL8O2FA-B-O3D"
320 PLAY"G4GFE-GF4FE-DF","D8L16CO4BO5C4R
16CC+L8DO4A-","E-FF+GA-AB-B"
330 PLAY"E-4R16O4GA-B-O5C4CO4B-A-O5C","L
16GFE-DC8R8R16O5CDE-F4","O4C8R8O3C8R8O2A
-B-O3DF"
340 PLAY"O4B-4B-A-GB-A-4A-GFA-","F8E-DE-
4R16E-EL8FO4B","GA-AB-BO4CC+D"
350 ' 8
360 PLAY"T150G8R8RV14O4F4L16FE-DF","T150
V15L8E-O3E-GB-O4D-2","T150V14L8E-O2E-GB-
O3D-2"
370 PLAY"E-4E-A-B-O5C32R32C4.O4B-8","D-C
O3B-A-G2","D-CO2B-A-G2"
380 PLAY"A-4.R8B-4B-A-GB-","A-A-O4CE-G-2
","A-A-O3CE-G-2"
390 PLAY"A-4A-O5D-E-F32R32F4.E-8","G-FE-
D-C2","G-FE-D-C2"
400 PLAY"D-4R16O4D-FA-O5D4.E-8","D-O3D-F
A-B2","D-O2D-FA-B2"
410 PLAY"E-4D-O4D-GB-O5D4.E-8","L16B-BO4
CD-O2B-8R8O3B2","L16B-BO3CD-O1B-8R8O2B2"
420 PLAY"E-4D-O4E-GB-O5E-4.F8","O3B-BO4C
D-O2B-8R8O4D-2","O2B-BO3CD-O1B-8R8O3D-2"
430 PLAY"F4E-O4FAO5CF4.G8","O4CC+DE-O3C8
R8O4E-2","O3CC+DE-O2C8R8O3E-2"
440 PLAY"O5G4F8R8V15G4F8R8","DD+EFO4D8R8
O4V15B4.R8","DD+EFO3D8R8D4.R8"
450 PLAY"G4F8R8G4F8R8","B4.R8B4.R8","D4.
R8D4.R8"
460 ' 9
470 PLAY"T150","T150V14","T150V14"
480 PLAY"","L4O5C4C8.R16C8.R16C8.R16","L
4O3A-4..R16A-8.R16A-8.R16"
490 PLAY"","E-2.D-","G2.B-"
500 PLAY"","C2D-C","A-1"
510 PLAY"R16L16S0M10000O4E-GB-O5E-E-E-E-
V15F4E-8","O4B-2.R","G2.R"
520 PLAY"","L4O5C4C8.R16C8.R16C8.R16","L
4O3A-4..R16A-8.R16A-8.R16"
530 PLAY"","E-2.D-","G2.B-"
540 PLAY"","CO4B-8O5D-8CO4B-","A-2A-G"
550 PLAY"R16O4E-GB-O5E-E-E-E-E-V15E-8.A-
8","O4B-2A-R","G2E-R"
560 PLAY"","V13B-2O5CD-","V13G2A-A-"
570 PLAY"","O4B-2O5CD-","G2A-A-"
580 PLAY"","O4B-2O5CD-","G2A-A-"
590 PLAY"R16O4E-GB-O5E-E-E-E-E-DDE-E-EEF
","O4B-1","G1"
600 PLAY"","V14O5G2E-D-","V14B-2A-G"
610 PLAY"","C2D-O4B-","G-2FF"
620 ' 10
630 PLAY"T150V13","T150","T150"
640 PLAY"RR16O4L16V14FAB-O5C4.D8","V13O4
A1","O3V12A1"
650 PLAY"D4CO4D+AB-O5C4.D8","D1","C1"
660 PLAY"D4DO4FB-BO5C4.D8","L1E-","L1C"
670 PLAY"D4CO4E-B-BO5C4.D8","E-1","C1"
680 PLAY"D4CO4FAB-O5C4.D8","F1","C1"
690 PLAY"D4CO4F+AB-O5C4.E-8","F1","C1"
700 PLAY"E-4DO4GB-O5CD4.E8","G1","O2B-"
710 PLAY"E4DO4G+BO5C+D4.F8","G+1","B1"
720 PLAY"F4EO4FO5C+DE4.G8","A1","O3C+1"
730 PLAY"V14G4F+S0M12000F+V14GAS0AV14A8.
G+S0G+V14AS0B","O4V13L2CD","O3V13L2DF"
740 PLAY"V14B4AS0AV14BO6CS0CV14C8.O5BS0B
V14O6CS0D","D+E","F+G"
750 PLAY"V14D4CS0CV14DES0EV14E8.V14DS0DV
14EF","F+G","AB"
760 PLAY"V15O6GF+GAGF+GAGF+GAGF+GA","V15
L8GL8O4B-.R16B-.R16B-.R16B-","V15C+2L4DE
-"
770 PLAY"V15O6GF+GAGF+GAGF+GAGF+GA","V14
L8O4B-16R16B-.R16B-.R16B-.R16B-","V14L4E
FEF"
780 PLAY"V15O6GF+GAGF+GAGF+GAGF+GA","V14
L8O4B-16R16B-.R16B-.R16B-.R16B-","V14L4E
FEF"
790 PLAY"G16R16GAS0B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B
-B-","B-16R16L16B-O5CD2.","E8R8E2."
800 PLAY"V15B-1","O4B-1"
810 PLAY"L16B-AGFEDCO5BO6DCO5B-AGFED","L
16B-AGFEDCO3BO4DCO3B-AGFED"
820 ' (Grandioso)
830 PLAY"T130V15O5","T130V14O4","T130V14
O3"
840 PLAY"L2CE","E1","L2CE"
850 PLAY"A2.G4","E1","A2.G4"
860 PLAY"FA","F1","FA"
870 PLAY"O6E2.D4","E2.F4","O4E2.D4"
880 PLAY"T150L4CO4BB-A","T150L4FFEF","T1
50L4CO3BB-A"
890 PLAY"L8AR8GR8O6CR8","L8AR8GR8O4CR8",
"L8CR8CR8CR8"
900 PLAY"R1"
```

※このコーナーでは、読売の皆様がBASICで作った音を募集しています。ハガキにSOUND文やPLAY文を書いて送ってください。長いものはテープ、ディスクに入れて送ってください。また、タイトルもイメージにあわせて必ずつけること。それから、「こんなことをしてほしい」という、このコーナーへのリクエスト企画も募集中です。送り先は、MSX・FAN編集部「サウンド係」まで

今月のターゲットは、BASICを始めたばかりの少年少女老若男女の敵・関係演算だ！

関係演算

関係演算とはなにか。「関係」はちょっと置いておくとして「演算」とはなにか。

●いろんなタイプの計算

演算とは、広い意味での計算のこと。意味は広いな大きいな、行ってみたいなよその国。つまり、いろんなタイプの計算のことであると考えてよろしい。

ふつうの計算にあたるものは、「算術演算」と呼ばれている。これを横綱とすれば、関係演算は大関クラスだろう。また、ほかに、「論理演算」という、えらくややこしいやつもある。

●2つのものを比べる関係演算

関係演算とは、かんたんにいって2つのもの(たいていは数値や変数、数式だが、文字も関係演算できる)の大小関係を調べる演算で、「>」「<」「=」の3つの演算子(演算のタイプを決定する記号)の組み合わせで以下のような式ができる。

①AがBより大きい
A>B
②AがBより小さい
A<B
③AがBと等しい
A=B
④AがBより大きいか、等しい
A>=BまたはA=>B
⑤AがBより小さいか、等しい
A<=BまたはA=<B
⑥AがBと等しくない
A<>BまたはA><B

とくに⑥は大小のどちらかだという意味で、結局、等しくないことになる。BASICに限らず、コンピュータというのは、じつに回りくどい。

だが、このへんまでは、ほとんど新型算数みたいなもので、全然難しくない。ビギナーにとっていちばんわかりにくいのはこれからあとの話だ。

●2重人格の「=」(イコール)

まず、「=」の2重人格について、注意しておきたい。

引き算と負号の両方に使われる「-」などはまだいいが、この「=」は話をややこしくするためにあるとしか思えない。ほんとうにまったく迷惑千万大阪百万円である。

①代入の「=」
A=Ø

というステートメントが単独でプログラム中にあるときの「=」は代入の意味である。これはもともと、

LET A=Ø

というふうにLETという命令が頭につくものなのだ。だが、LETは省略できるため、ついに最近ではだれも書かなくなった。かわいそうなLET。

②関係演算の「=」

IF A=Ø THEN~

というふうにIF文のなかにあったり、

~(A=Ø)~

というふうにカッコのなかにあったりする「=」が、ここで問題にしている関係演算の「=」(等号)だ。

この2つの働きはまるで違うので、よく区別してほしい。

●関係式全体が値を持つ

関係演算の式は、式全体が値を持つという奇妙な性質がある。

たとえば、ダイレクトモードで次の実験をしてみよう。

A=Ø

としておいて(これは代入)。

PRINT A=Ø

を実行(これは関係式)すると「-1」が表示される。この-1が関係式「A=0」の値なのだ。これは、「A=0」という関係が成り立っていること(このことを「真」という)を表している。

これとは逆に、

A=1

としておいて、

PRINT A=Ø

を実行すると、「0」が表示される。これはこの関係式が成り立たないこと(偽という)を表している。

この場合に限らず、その関係式が成り立つ場合はかならず式全体の値が-1になり、成り立たない場合はかならず0になる。このことは、「>」や「<」でも同じ。こちらのほうでも実験してみてほしい。

●関係演算の応用

関係演算が現れることの多い場所はIF文のなかだ。IF文を見たら、関係式があると思えてなもんである。ときどき、ないこともあるが。

ここでIF文の仕組みについても触れておきたいところだが、がまんして、先月号で予告したスティック入力に応用されている例を紹介して終わりにしたい。BASICのマニュアルなどに載っている例では、

S=STICK(Ø)

でカーソルキーの入力を受け付けておいて、

IF S=3 THEN X=X+1
IF S=7 THEN X=X-1

などと、スティック入力の数値ごとにIF文で判断し、座標を計算している。もちろんIF文のなかは関係演算なのだが、どうせ関係演算を使うのなら、次のようにスマートにやりたい。これは、最近のBASICプログラムではすでに常識になっているやり方だ。

例でいえば、2つのIF文のかわりに、

X=X-(S=3)+(S=7)

という式だけですむ。

実例は、ファンダムのプログラムの「スティック入力」と説明された部分にいっぱいあるので、知らなかった人は、これからすぐに見にいこう。ほらほら、ほんとに見にいってね。

※『ファンダムハウス』では、みなさまのリクエストを募集しています。プログラムからハードまでMSXに関して疑問に思っていることがあればハガキでリクエストしてください。あて先は、MSX・FAN編集部「ファンダムハウス」係です

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

FAN STRATEGY

情報募集

■募集内容／キミの編み出した戦略や戦術、ちょっと風変わりなプレイ法など、MSX／MSX 2版のシミュレーションゲーム(三国志、信長の野望《全・国・版》、大戦略など)の情報を大募集／
■応募方法／市販のレポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に／
■送り先／〒105　東京都港区新橋4-10-7　TIM MSX・FAN　FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください／

歴史物シミュレーションゲームの世界ではものすごい勢いで時間がすぎる。連載開始から3か月たった小説のなかでは、すでに7年の時が流れている。命令1つにも3か月ぶんの重さを感じるのだった。

信長の野望《全・国・版》

～葦名盛氏奮戦記　その3～　by倉剛進(広島県)

弱小大名葦名盛氏がレベル5における戦国の世で天下を統一するまでの道のりを、秘伝の戦法、戦略をちりばめながらつづる、私的歴史小説。その第3回。

前号までのあらすじ

弱小大名、葦名盛氏がレベル5の戦国時代において天下統一をめざす。7年のあいだに数々の秘伝を用いて磐城、常陸、下野と攻めとり、故郷の岩代を含めて4か国の領主となる。そして1567年冬、盛氏の仕掛けた兵糧攻めのワナに上杉謙信がかかった。

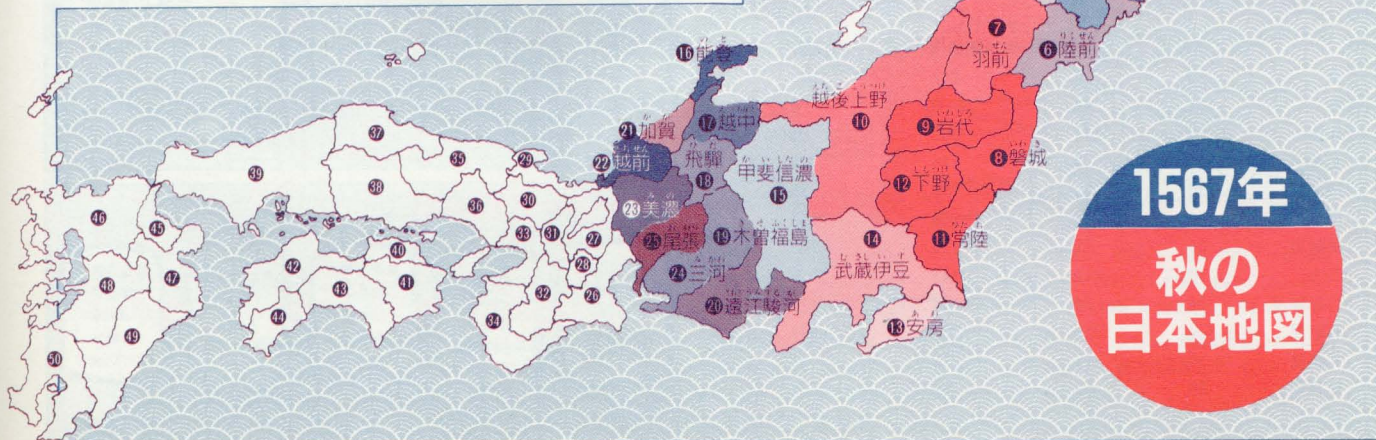
9.分裂国家

―1567年冬―

下野から兵10万3000を岩代へ送る。下野に残る兵力は1万となった。さっそく上杉方が総大将の謙信みずから4万6000の軍勢をひきいて下野へ進攻した。

ここで葦名盛氏に幸運が訪れた。越中の姉小路が、手薄になった上杉勢を攻めて越後上野へ進攻し、上杉方が敗北したのだ。

当時にいたるまでの状況は次ページの図1のとおりである。

名門上杉は、越中、羽前、下野と攻略していった。しかし、越中を飛騨の姉小路に奪われてしまったのだ(ちなみに、姉小路は自国を徳川家康に奪われた)。つまり、上杉方は自国どうしが隣接しない分裂国家となり、しかも総大将謙信は下野で風前の灯である。

部隊編成7体

編成(い)〔第1部隊1%、第2部隊79%、第3部隊20%〕編成(ろ)〔第1部隊30%、第2部隊40%、第3部隊20%、第4部隊5%、第5部隊5%〕編成(は)〔第1部隊50%、第2部隊20%、第3部隊20%、第4部隊5%、第5部隊5%〕編成(に)〔第1部隊100%〕編成(ほ)〔第1部隊80%、第3部隊20%〕編成(へ)〔第1部隊1%、第2部隊99%〕編成(と)〔第1部隊99%、第2部隊1%〕

「これはうまい。羽前がタダで手に入ったわい」

盛氏のことばの意味を、家来は誰としてわからない。

「殿、いかにしてさようなことがわかるのでござりますか」

「総大将の謙信を討ち取ればわかる。ただちに下野を兵糧攻めするのじゃ」

盛氏の指令により、岩代からわずか1000の兵が下野へと進攻した。

総大将謙信は、逃げたくとも分裂国家ゆえに逃げられず、20日目にして滅んだ。時を同じくして総大将不在となった羽前では、民、兵がすべて葦名へ帰順した。盛氏は戦わずして国をひとつ手に入れたのである。

「殿、謙信の最期もあっけないものでしたな」

「はっはっは。われらが兵糧攻めの仕掛けを見破れなかったのがうかつというもの。この戦国の世で国を治める器量のない者は滅ぶしかないのじゃ」

入手した羽前ではさっそく兵を2万5000人雇い、兵力を8万7000として国の確保をはかる。

常陸では兵へ金240を施した。89だった兵忠誠度は101まで上昇。

秘伝⑤分裂国攻め方心得

分裂国家は総大将(大名)のいる本国をねらえ。属領国は自然に手に入る。

1568年春

羽前と常陸において民に金1を施す。磐城では民に米1を施す。下野から兵4万7000を岩代へ移動。またも下野をオトリとし、敵の進攻を誘う。

これにつられて姉小路勢2万6000が越後上野より下野に攻め入る。ただちに岩代より兵1000で得意の兵糧攻めを行う。21日目にして姉小路の兵糧はつきた(図2)。

1568年夏

下野へ北条勢2万7000人が進攻する。北条方も兵糧攻めをねらっているようだ。

下野の葦名方は2日目に降参し、磐城から兵9000で下野の北条方を兵糧攻めし、14日目にして敗北させた(図3)。

再度占領した下野から金47を岩代へ送る。羽前では民へ金1を施す。常陸では米800を売った。岩代では磐城を防衛するために兵17万を送る。

1568年秋

磐城と下野を兵糧攻めのオトリとすべく、それぞれ岩代、羽前へ金と米を輸送する。岩代では民に米1を施す。羽前では兵4万を雇い兵力12万7000とする。常陸では金1000を岩代へ送る。

1568年冬

羽前で兵に金350、岩代で民に金500、常陸で民に金1を施す。下野から兵6万3000を岩代へ、磐城から兵16万1000を岩代へ移動。

1569年春

下野へ北条勢が兵力7万9000攻めこんできた。13日目に降参し、磐城より1000の兵力で逆に攻める。またしても兵糧攻めの勝ちである。

岩代で兵へ金227、常陸で民へ金1、下野で民に金1を施す。羽前で米650を売る。

1569年夏

磐城で民へ金1、羽前で兵へ金500を施す。葛西方が兵力11万7000で磐城に攻めこんできた。葦名方は9000の兵が全員逃げまわったあげく、降参する。常陸から兵力1000で磐城の葛西方を兵糧攻めして奪回する。

下野から兵8万9000を岩代へ移動させる。ついで岩代から兵力40万で越後上野の北条方を攻める。北条勢6万3000はほぼ全滅した。葦名方は25万6000の兵を失ったが、兵力15万4000を残して勝った。

下野へ武蔵伊豆の里美方が10万9000の兵をひきいて攻めこんだ。葦名方の兵1000は6日目にして降参した。

「兵糧攻めじゃ。どの国からでもよい、攻めこむのじゃ」

「殿、この夏に命令できる国はございません。すでに、すべての国に命令を出されております」

下野を兵糧攻めしたいところだが、夏中に命令できる自国が残っていないのだ。家老がおろおろしながらつぶやく。

「秋には米や金が増えてしまう。兵糧攻めができんようになる」

「まあ、そう騒ぐな。だれにも失敗はある。兵糧攻めができなくとも、下野はやがて葦名にもどってくるわい」

この失敗は思っていたよりも長く尾を引くことになる。

1569年秋

常陸で民に金1を施す。羽前と越後上野では部隊編成を㋥型(前ページ欄外参照)にする。岩代で兵6万3000を雇う。磐城では金と米を岩代に輸送する。

1569年冬

羽前では兵糧攻め準備のため、金と米を越後上野へ送る。越後上野では兵へ金500を施す(兵忠誠度77から97へ上がる)。磐城から兵11万7000を岩代へ移動させる。

下野の里見方が7万9000の兵で磐城に進攻した。

「里見め、思い上がって今度は本物の兵糧攻めにかかりおったわ。逃げまわって降参するのじゃ」

いつもなら盛氏がいうセリフを家老が放った。夏のくやしさがそうさせたのであろう。

葦名方1万の兵は15日間逃げ回って降参する。

「常陸から攻めるのじゃ。兵は

図1●上杉方が分裂国になるまでの経過

羽前
神保を滅ぼす
最上を滅ぼす
越中
上杉
兵糧攻めとも知らず謙信みずから攻める
姉小路
越後上野
飛騨
葦名
下野

姉小路が越中、越後上野と一気に進攻
上杉
羽前
姉小路
越中
姉小路
移動できない
姉小路
飛騨
越後上野
上杉
下野

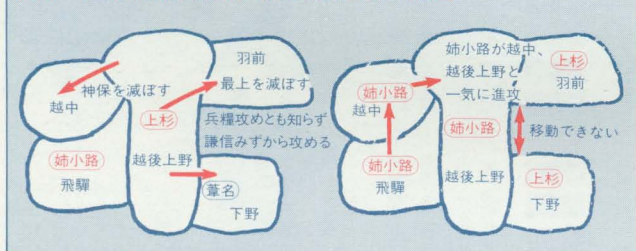



表1●1567年冬の葦名

	第8国磐城	第9国岩代	第11国常陸(本国)	第12国下野
金	10	4	247	10
町	104	48	0	0
兵糧	10	247	832	5
石高	125	9	186	327
治水度	30	50	92	85
民忠誠度	124	83	158	258
民財力	88	71	125	161
兵力	10	245	173	10
兵忠誠度	74	74	89	120
訓練度	309	359	206	679
武装度	50	48	53	54
年貢率	58	59	62	64

図2●1568年の下野

春の始め 葦名領 金57 兵糧1 兵力1万
姉小路方進攻 金26 兵糧26 兵力2万6000
姉小路方勝つ 姉小路領 金83 兵糧24 兵力3万6000
葦名方攻める 金1 兵糧1 兵力1000
葦名方勝つ 葦名領 金84 兵糧1 兵力3万7000
葦名方4日目に降参
21日目に姉小路方の兵糧が切れる

図3●1568年夏の下野

1000でよい。敵の兵糧が切れるまでじっとしておれ」
　盛氏の命令により、常陸から兵1000が磐城に攻め入った。磐城の里見方は18日目にして兵糧が切れ、磐城はまたも葦名の国となった。
　岩代から兵10万を越後上野へ移動させる。

10. 神かくしの国

1570年春

　磐城から8万5000の兵を岩代へ移動させる。下野の里見方がまたもや磐城に攻め入った。兵力2万4000である。葦名方は7日目に降参する。常陸から兵1000で里見方を兵糧攻めし、22日目に落とす。
　磐城には、のべ12回にわたって7人の大名が侵入してきた(表2参照)。その兵力は合計61万4000にもおよんだが、盛氏の計略により、磐城から帰るものはなかった。磐城を攻めては敗北していった大名たちのうわさはよほど広まったらしい。いつしか、世の大名は、「磐城は神かくしの国である」と恐れるようになったと伝えられる。
　越後上野で兵の訓練をする。羽前から兵11万7000を越後上野へ移動させた。羽前をエサにするつもりである。

1570年夏

　越後上野から37万5000の兵で武蔵伊豆の里見方を力攻めする。里見方6万5000の兵は全滅。葦名方の損害は18万4000であった。
　磐城をオトリとするも、葛西方が攻めてこない。夏になったので、やむなく4万5000の兵を雇う。
　羽前に岩代から5万5000の兵を送る。羽前への侵入もなかった。
　常陸から磐城へ6万5000の兵を移動させる。占領した武蔵伊豆で兵に金350を施し、69だった兵忠誠度を85まで上げる。
　羽前で民に金1を施す。

11. ぐるぐるまわし

1570年秋

　越後上野で兵6万4000を雇う。
　磐城の米、金を岩代へ輸送する。
「殿、岩代へ金、米を送られた

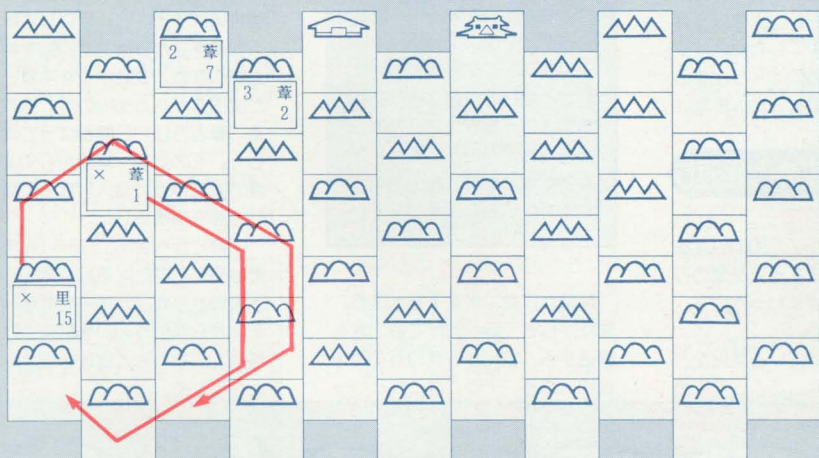
表2●神かくしの国磐城に攻め入った大名たち

時期	大名	兵力
1563年冬	佐竹	8万5000
64年夏	北条	2万1000
64年冬	北条	6万2000
65年春	北条	4万3000
66年春	伊達	4万9000
66年夏	上杉	3万8000
66年冬	伊達	6万3000
67年春	伊達	3万3000
69年夏	葛西	11万7000
69年冬	里見	7万9000
70年春	里見	2万4000
	計	61万4000

表3●1570年春の葦名

葦名盛氏	
年令	49才
健康	86
野心	82
運	72
魅力	140
ＩＱ	113

	羽前	磐城	岩代	越後上野	常陸	武蔵伊豆(本国)
金	327	143	455	617	626	424
町	322	104	48	0	0	275
兵糧	288	111	433	1036	688	918
石高	243	125	9	458	186	414
治水度	100	30	50	100	92	100
民忠誠度	216	126	124	401	162	292
民財力	114	90	112	234	129	180
兵力	6万5000	11万	1万	10万	10万5000	19万1000
兵忠誠度	93	90	95	69	96	85
	368	245	409	371	206	371
武装度	42	48	42	40	53	41
年貢率	53	58	59	38	62	64

図4●1570年秋の岩代
秘伝⑥ぐるぐるまわしで30日ねばって里見方に勝つ

葦名方は、金588、兵糧534、兵力1万/里見方は、金15、兵糧15、兵力1万5000

←山岳地。このヘックスはいかなる部隊も入ることができない。戦略上すこぶる重要である

←山地。このヘックスにいる部隊は、攻撃力、守備力ともに町のヘックスにいる部隊よりも有利

←川か湖か海。このヘックスは山岳地と同じように、いかなる部隊をしても入ることができない

←平地。ふつうの平野のヘックス。部隊の攻撃力や守備力はもっとも低い地形である

←領地外。その国の領地でないヘックス。侵入不可能である

←町。攻撃力、守備力ともに平地より有利。このヘックスにいる部隊が戦闘すると町の価値が下がる

←城。攻撃力、守備力のもっとも有利。攻めこんだ側の部隊に入られると防衛側の兵忠誠度が下がる

2 葦 10
←部隊のコマ。左上は部隊番号、右上は大名の名。右下は兵力。赤い矢印は移動、茶色は攻撃、・は移動も攻撃もしなかったことを示す。部隊番号が○や×になっているのは第1部隊。○は大名自身(つまり総大将)、×は大名の代理(ただの大将)が指揮していることを示している。戦争は、第1部隊を全滅させるか、総大将が指揮しているときは総大将が逃げるか、敵の兵糧がなくなれば勝ち。また、30日間で勝負がつかなかったときは守備側の勝ち。

が、いまだ下野には里見方ががんばっておりますぞ。岩代の兵力が1万では心許ないが……」
家老が心配顔でいう。
「心配せずともよい。岩代へ敵がくればむしろもうけものだ」

秘伝⑥ぐるぐるまわし
①ループ状の道がある国に攻めこまれたときに限り、敵の第1部隊以外をツブしてしまえば、あとはもっぱら逃げまわるだけで勝てる。
②敵国が部隊編成をした国(㋩型や㋬型)であれば、むしろ味方の兵力を少なくしてスキをみせ、兵力と金を敵から奪え。
③ループ状の道がある国は、つぎの20国である。
第3国陸中盛岡
第7国羽前
第9国岩代
第10国越後上野
第17国越中
第18国飛驒
第20国遠江駿河
第26国伊勢志摩
第30国丹波
第31国山城
第32国大和
第35国因幡但馬
第36国播磨
第37国出雲伯耆
第38国三備
第39国安芸長門
第41国阿波
第42国伊予
第43国土佐
第48国肥後

そんなことをいっているうちに里見方が1万5000の兵で岩代をねらってきた。岩代の葦名方は1万。里見方の兵力は葦名方の1.5倍である。はたしてどう戦うのか?
盛氏は第1部隊を城には置かず、71ページの図4のように配置した。岩代の国には西南にループ状のところがあり、里見方がいくら追跡しても葦名方の第1部隊には追いつかない。どうどうめぐりをしているうちに30日がすぎ、里見方は疲れはてて敗北した。
岩代で兵6万を雇う。常陸から岩代へ米、金を輸送する。武蔵伊豆で米625を売る。羽前から越後上野へ米、金を輸送し、兵糧攻めの準備をする。

1570年冬

盛氏は病気にかかる。このため、将来に備えて健康(現在86)を上げるため、越後上野で米を売り、常陸で民に金1を施してから休養をとった。健康は3上がり89となる。

1571年春

盛氏は50歳になる。支配国は6か国にすぎず、天下統一を急がねばならない。れいによって磐城を兵糧攻めのオトリとするため、兵10万を常陸へ移動させる。
里見勢12万4000が武蔵伊豆へ侵入する。秘伝①オトリ戦法を使おうと、盛氏は部隊を中原に配置した。里見方は東西から葦名方を攻撃する配置をとった。里見方の第1部隊が東の前面にいたため、葦名方はこれに殺到し、大きな損害もなく勝利を手中にした。
羽前を兵糧攻めのオトリとするため、兵5万5000を岩代へ移動させる。

12.2段兵糧攻めと兵渡し

1572年夏

陸前の葛西方が7万3000の兵をもって羽前へ進攻する。予定の行動とばかりに逃げまわったのち、9日目に降参する。
「下野にがんばっている里見がどうも目ざわりじゃ。ここらで攻め落とすか」
盛氏のつぶやきに家老が口をはさんだ。
「里見方は分裂国ゆえ、安房を攻めるのもよいと思うが」
「それでは兵が不足するやもしれん。秘伝⑦2段兵糧攻めか秘伝⑧兵渡しの術を使えば、下野の里見方は容易に落ちよう。下野を攻略するのじゃ」
岩代から兵1000で下野に侵入する。里見方は多くの兵糧を持っているので、30日間戦っても落ちない。しかし、武蔵伊豆から再度兵糧攻めを行ったところ、2回の戦に耐えるだけの兵糧はなく、里見方は落城した(図5)。
常陸から兵18万2000を武蔵伊豆へ送る。越後上野から1万の兵で羽前の葛西勢18万3000を兵糧攻めする。24日目で勝つ。
磐城で民に金1を施す。

秘伝⑦2段兵糧攻め
敵が㋩型の部隊編成などのときは、いったん小部隊で侵入して敵の兵糧を少なくしておく。さらに別の自国から第2次の兵糧攻めを行えば、落とせる。

秘伝⑧兵渡しの術
敵が㋩型の部隊編成などで、兵糧が多すぎるときには、敵国の戦略が終わったのを確認して(表示される○国の戦略～を見ていればわかる)大部隊で侵入し、30日間戦わずにわざと負ける。敗北後に別の自国から小部隊で攻めこみ、兵糧攻めをかける。敵は兵が増えたぶんだけ兵糧の消費が早まり、結局兵糧を切らす。

1571年秋

磐城から金、米を下野へ送る。常陸からも下野へ向けて金、米を輸送する。岩代から兵10万4000を磐城へ送る。下野ではこれといってすることもなく、民へ金1を施した。越後上野では兵へ金1500を施す(兵忠誠度は59から96へ上がった)。羽前、武蔵伊豆から金、米を越後上野へ輸送する。

1571年冬

羽前へ秋田勢7万4000が進攻。葦名方は6日目にして降参。
岩代から兵11万を越後上野へ送る。常陸では金1を使って町を作る。越後上野では兵を訓練する(訓練度は287から381に上昇)。下野では兵10万を雇い、兵力15万となる。武蔵伊豆では部隊編成を㋩型とする。㋩型にしなかったのは、遠江駿河の里見を攻めるときの敵第1部隊の足止め用として念のため1%の第3部隊を設けたかったからである(敵に秘伝⑥ぐるぐるまわしを使わせないため)。
磐城から兵10万3000を下野へ送り、兵糧攻めのオトリとする。

1572年春

陸前の葛西方が7万6000の兵で磐城を攻める。葦名方は6日目に降参する。
岩代から兵1万で葛西方を兵糧攻めし、25日目に勝つ。
「神かくしの国のうわさがまた広まりますな」
家老は顔中をシワにしてよろこんでいる。
「羽前の秋田も落としてしまえ。越後上野から攻めるのじゃ」
家老のことばにしたがい、越後上野から兵1000で羽前の秋田を兵糧攻めにする。25日目にして勝つ。
武蔵伊豆から兵35万2000を越後上野へ移動。武蔵伊豆を手薄と見た武田方が15万6000の兵で進攻する。葦名方は13日間ねばって降参した。その直後、常陸から5000の兵で武蔵伊豆に侵入。武田の精兵15万強を捕虜にした。
下野で兵へ金500を施す(兵忠誠度は63から83になる)。
磐城から兵7万7000を常陸へ、羽前から兵8万4000を越後上野へ移動。いずれも兵糧攻めのオトリとするため。

図5● 1572年夏の下野

13．威嚇の術

1572年夏

秋の収穫まえにはオトリにしておいた国に兵を戻さなければならない。磐城には獲物がなかったので常陸から8万の兵を戻す。下野から武蔵伊豆へ兵15万3000を送る。

葛西晴信みずから3万1000の兵をひきいて羽前を攻める。葦名方は4日目に降参する。ただちに、越後上野より10万の兵で攻める。盛氏は兵に命じた。

「このたびは兵糧攻めにせず、ただちに城下にせまれ」

「兵糧攻めをなされば損害がないのに、どうして戦おうとなさる」

家老が不満顔でいう。

「力攻めはできるだけするなと、殿みずからおっしゃられたではありませんか」

家中騒然である。

盛氏はかんたんにいった。

「今回は秘伝⑨威嚇の術が通用するゆえ、案ずることはない」

いざ攻め入ってみると、葛西晴信は4万1000の兵とともに羽前の城に籠もっていた。その目前に葦名勢10万の部隊が着くや否や、驚いて刀をまじえることなく陸前へと逃げてしまった。

家中はおおよろこびであった。

「なんという弱気じゃ。これでは葛西のさきも長くはないのう。わっはっはっ」

はたして、その後、葛西晴信は秋田に滅ぼされたのである。

磐城で金80、武蔵伊豆で金300を民へ施す。岩代から米300を武蔵伊豆へ送る。

1572年秋

磐城、羽前、武蔵伊豆を兵糧攻めのオトリとするため、金と米を運び出す。岩代で17万、越後上野で20万9000、下野で5万の兵を雇う。常陸では金296をかけて町18を作る。

> **秘伝⑨威嚇の術**
> 総大将が逃げる国を持っている場合、2倍を越える兵力で威嚇すると、戦わずに逃げる。これを利用するときは、部隊編成を㋕型にして敵国と同じくらいの兵力をもって攻め入るのが良策。敵は散開陣を張るので、できるだけ総大将のいる城の近くに部隊を配置し、2倍を越える兵力で威嚇すれば、その国をそっくりそのまま手に入れられる。

1572年冬

越後上野に兵を集中させ、盛氏みずからの指揮で甲斐信濃を攻める方針をたてた。

岩代と常陸から金を越後上野へ送り、武蔵伊豆からは兵31万1000を移動させる(これで武蔵伊豆は兵糧攻めのオトリになる)。

磐城と羽前はオトリとするため、それぞれ兵8万、13万1000を常陸、岩代へ移動させる。

下野では兵の訓練を行う。

越後上野には110万3000の兵が集結した。盛氏は守りに15万の兵を残し、総勢95万3000の兵で甲斐信濃の武田方を攻めた。

甲斐信濃では大将が城に籠もり、第2～第5部隊で城をはさむように布陣していた。盛氏は、一方からしか攻めないため、敵の第2、第4部隊はまったく役に立たない。盛氏は第5、第3、第1部隊の順に踏み潰していった。

この戦で、武田方11万、葦名方40万8000の兵が散った。葦名の損害は、武田方の第2、第4部隊の計6万8000の兵を捕虜としたため、34万であった。

オトリとした武蔵伊豆に今川勢13万5000が進攻する。葦名方は逃げまわり、16日目に降参する。

14．欠囲の戦法

1573年春

家老は武蔵伊豆に侵入した今川勢を、さっそく兵糧攻めしようと進言した。

「殿、武蔵伊豆の今川勢が常陸なぞへ進攻するやもしれませぬ。早う攻めましょうぞ」

しかし、盛氏は考えた。

「武蔵伊豆へ13万5000も出兵したのじゃ。今川方の遠江駿河は手薄のはず、しかもいまなら秘伝⑩の欠囲の戦法が使える」

盛氏は甲斐信濃の全兵力61万3000のうち20万を守備兵として残し、遠江駿河へ41万3000の兵をもって進攻した。今川方の第4部隊(兵力1万)を葦名方の第3部隊(兵力8万3000)で攻め、全滅させる。味方の損害は1万7000であった。ここで、盛氏のひきいる第1部隊12万8000が義元の籠もる城下に押し寄せると、義元は恐怖し、戦うことなく遁走した。

盛氏は兵1万7000の損害のみで、遠江駿河をほとんどそのまま手中にしたのである。

> **秘伝⑩欠囲の戦法**
> 逃げる国を持っている総大将(大名)を攻めると、最後まで抵抗せず、負けそうになれば遁走する。したがって、本国と属領国が接している場合は、本国から攻めたほうが損害が少ないのである。囲みを少し欠かせておくことをもって欠囲の戦法と呼ぶ。

「死に兵はこれを攻めるべからず、捨て兵はこれを襲うべからず。というのが古来よりの兵法じゃ」

「して、その意味はなんでござる」。家中のものが問うた。

「死に兵とは、すなわち死を覚悟して戦う兵である。玉砕覚悟の兵は抵抗が強いので、攻めては味方の損害が大きくなる。よって、逃げ道を作って志気を削ぐのじゃ。また、捨て兵とはオトリの兵である。これを襲えばワナにかかり、いずこからかくる伏兵に、逆に襲われてしまう。襲うにも、よくよく気をつけねばならぬ」

家中はみな、今川義元の武蔵伊豆進攻、そしてこのたびの今川攻めがまったくそのとおりなので感心したようだ。

盛氏は占領した遠江駿河から、義元の逃げた武蔵伊豆への追撃を命じた。葦名方2万の兵で兵糧攻めにすると、17日目に小田原城は落城し、今川義元は自害してはてた。足利将軍以来の名門、今川家はここに滅んだのである。

越後上野に畠山勢11万5000が進攻した。葦名方の兵力は15万と多いが、兵の強さは畠山方のほうが圧倒的に上である。盛氏は秘伝⑥ぐるぐるまわしを使うこととした。城に籠もり押し寄せる畠山勢の第2部隊以降を討ちはたす。葦名方の第1部隊はわずかに残った。その後は領内を逃げまわり、30日目にしてついに敵の第1部隊を降参させた。

越中の畠山勢はいまなら手薄のはず。盛氏は武蔵伊豆の兵13万3000を越中攻撃のため、越後上野へ移動させる。これは、武蔵伊豆をオトリにする意味でもある。

はたして、武蔵伊豆には里見勢9万4000が進攻する。いつものように葦名方2万の兵は逃げまわり、8日目に降参する。そして下野から1万の兵で出撃し、武蔵伊豆の里見方を兵糧攻めする。24日目にして落城した。

羽前へ秋田勢が5万2000の兵で侵入する。葦名方1万の兵は8日間逃げまわり降参する。

磐城はオトリとしているものの敵国の進攻がない。民へ金1を施しておく。あいつぐ兵糧攻めで敵国の兵もよほど減ったらしい。いよいよ陸前を攻める機が熟してきたようだ。出撃拠点の磐城へ、岩代から兵30万を、越後上野から費用となる金310と米200を送った。

常陸では民へ金1を施す。

15.どの方面を攻めるか

1573年夏

葦名方が兵糧攻めで南のほうから敵兵力をどんどん吸収しているあいだの、東北方面の動きは以下のようであった。

⑴陸奥の津軽方が陸中盛岡の南部方へ進攻する。

⑵南部方は陸中岩崎、羽後へと進攻する。

⑶羽後の秋田方は陸前、羽前へと進攻する。

東北戦線に残る大名は蝦夷の蠣崎を入れて4人、国にして7か国である。

盛氏はまず、羽前の秋田勢6万2000を兵糧攻めする。越後上野から兵1万で出撃し、23日目に落城させた。そして占領した羽前から金72を磐城へ送る。ちかいうちに磐城から陸前を攻める予定である。

その後、羽後の南部方が兵5万7000にて羽前の葦名勢7万2000を攻めた。れいによって逃げまわって降参する。ただちに磐城から兵1000で羽前の南部勢12万9000を攻める。129倍の相手だが、兵糧攻めゆえ、あっけなく落城する。

一連の戦いが終わった。出撃拠点である磐城へ、羽前から金72を、下野から兵10万を送る。

中部戦線では、徳川家康が三河から木曾福島をへて飛騨にまで進出していた。さすがは海道一の弓取り、といったところか。

盛氏は、総大将家康が飛騨にいることから、飛騨を攻め、ついで木曾福島を攻めることとした。秘伝⑩欠囲の戦法で家康を三河へ追い落とすつもりである。出撃拠点は甲斐信濃とし、兵、金、米の集

中をはかる方針をたてた。遠江駿河より兵26万6000、武蔵伊豆より兵11万7000を送る。

「殿、武蔵伊豆の兵11万7000は甲斐信濃に送るよりも、これを使って安房の里見方を攻めたほうがよろしかったのに。里見はこの春に9万4000の兵を送り出しているだけに容易に落とせますものを。ああ、もったいないなや」

家老が貧乏くさいことをいっている。盛氏は一喝していう。

「全国統一をねらうなら、主兵力はもっとも遠い国を目指さねばならぬ。いまは一刻も早く西をたたくのじゃ。東北戦線や端の安房なぞは兵糧攻めをくりかえすうちに衰弱してはてよう。攻める方向を誤るでない」

> **戦略⑤もっとも遠い国のある方向を攻めよ**
> 全国統一をねらうならば、自国のまわりの国を無視してでも遠い国のある方向に進攻したほうがよい。部分の統一に気を取られていると、いざ進攻するときの負担が増える。

家老のいうように、里見方はよほど弱体化してきたか、オトリの武蔵伊豆を攻めようとしない。秋には収穫があるため、念のために常陸から8万の兵を送った。

北陸戦線では越後上野より38万3000の兵で越中の畠山方を攻めた。畠山勢はわずかに5万3000の兵しか持たず、玉砕覚悟で戦ったものの葦名方の大軍のまえに屈した。占領した越中をさっそく兵糧攻めのオトリとするため、部隊編成を(と)型とした。

その他、盛氏は岩代で民へ米1000を施す。

16. 兵糧攻め返しの術

—1573年秋—

東北戦線　羽前は兵糧攻めのオトリに、磐城は陸前への出撃拠点に、という方針。羽前から金、米を甲斐信濃へ送る。15万の兵を移動させるまえに、はやくも南部方が攻め入る。南部勢は葦名方の兵糧が少ないと見て兵糧攻めにきたようだ。さっさと降参してもよいが、盛氏は秘伝⑪兵糧攻め返しの術を用いることにした。盛氏は南部勢の布陣しそうな東方へ第1部隊を配置した。残念ながら総大将の南部晴政はいなかった。総大将がいれば、そのわきへ13万の大軍を移動させ、威嚇によって逃げ出すように仕向けられたはずである。

晴政はいなかったものの、待ち伏せしているとも知らずに南部方の大将は葦名方のすぐわきに布陣した。1日目に敵第1部隊を攻撃すると、戦(いくさ)はあっけなく終わった。

> **秘伝⑪兵糧攻め返しの術**
> 味方の兵が多く兵糧がきわめて少ないときに、敵が兵糧攻めをねらって小兵力で攻めてきた場合は、敵のきそうな場所へ布陣して待ち伏せする。総大将みずから攻めてきたときは、敵第1部隊をわきに兵をつければ驚いて逃げる。うまくいきそうにないときはすぐに降参すればよい。

盛氏が秘伝⑫物見の術を使ったところ、陸前の兵力はわずかに1万7000で、しかも総大将の南部晴政がいることがわかった。

「敵の金が803と多く、味方の兵忠誠度が56と低いのが気にはなるが、寝返りの術を使われたとしても、南部方には逃げる国(羽後)があるゆえ、秘伝⑩欠囲の戦法も使えよう。時が惜しい。攻めることにする」

> **秘伝⑫物見の術**
> 領地が多くなれば、なかには金の豊かな国もあろう。金を活用して「様子を見る」命令でまわりの国情をくわしく調べる。1回調べるのに金10かかるし、密偵が捕まることもあるが、金1000もあればほとんどの国が見られよう。兵1で攻めるよりも効率がよい。

陸前に攻め入った葦名勢は、南部晴政の仕掛ける寝返りの術によって5万5000の兵を奪われるも、2日目に32万の大軍をして城下にせまり、晴政は恐怖して遁走した。多くの兵を捕虜にしたため、結局は2000の損害で陸前進出に成功したのである。

中部戦線　オトリとする越中から金、米を運び出し、さらに遠江駿河は(に)型の部隊編成とする。

出撃拠点の甲斐信濃へ、越後上野から兵23万、羽前および武蔵伊豆から金、米を運ぶ。

その他　下野から兵3万9000を越後上野へ送る。遠江駿河を強化するため、甲斐信濃から兵10万を送る。常陸では金180を使って町作り(18から30へ)。

—1573年冬—

東北戦線　羽前を兵糧攻めのオトリにするため、兵9万9000を越後上野へ移動。陸前では兵へ金393を施す(兵忠誠度63から79へ)。

対里見戦　武蔵伊豆へ里見勢8万7000が攻め入る。葦名勢8万4000は3日目に降参。その後、甲斐信濃より兵1万で兵糧攻めし、16日目に勝つ。再度占領した武蔵伊豆から兵16万5000を甲斐信濃へ送る。

北陸戦線　越中をオトリとするため、兵22万7000を甲斐信濃へ送る。能登の畠山義綱が兵21万6000をひきいてオトリの越中に進攻。葦名方は10日目に降参する。

中部戦線　兵力充実待ち。越後上野で兵14万を雇う。

東海戦線　遠江駿河をオトリとするため、金、米を運び出す。

その他　常陸、下野、磐城では民へ施し。岩代では米を売る。

—1574年春—

東北戦線　南部勢6万1000がオトリの羽前へ侵入。葦名方は4日目に降参した。ただちに岩代より兵1000にて兵糧攻め。29日目に落城させる。再度占領した羽前から兵9万を出撃拠点の陸前へ移動させる。陸前から羽後の南部方を力攻めする。葦名勢は27万7000、これに対して南部勢は5万。11万3000の損害を受けるも、敵総大将を討つ。捕虜は1万5000であった。

東海戦線　オトリにする予定だった遠江駿河に徳川勢31万8000が進攻する。葦名方は5日目に降参。降参を見てとった盛氏は、甲斐信濃より兵1万で遠江駿河を兵糧攻めする。勝利後、甲斐信濃へ兵27万4000を送る。

中部戦線　兵力増強中。越後上野より兵24万1000を甲斐信濃へ送る。

その他　常陸では民へ施す。武蔵伊豆、磐城では金、米の輸送。下野では米を売る。

17. 猛威をふるう欠囲

—1574年夏—

東北戦線　羽後で兵3万、陸前で兵5万を雇う。兵力はそれぞれ21万、19万となった。

対里見戦　里見勢3万6000が武蔵伊豆へ侵入する。葦名勢1万1000は16日目に降参。下野より兵1000で兵糧攻めし、14日目に勝つ。

北陸戦線　兵糧攻めする予定の越中をいそがしさにまかせてほっておいたところ、越中の畠山勢が11万5000の兵をもって越後上野へ進攻した。しかし、畠山勢の部隊編成は(と)型だったため、秘伝⑥ぐるぐるまわしを用い、1万の兵で守り勝つ。勝利後、越後上野から11万5000の兵で越中の畠山勢を兵糧攻めする。敵の兵力は11万1000であったが、11日目にして総大将は能登へと逃げた。

中部戦線　甲斐信濃に集結した兵の数は121万7000。空前絶後の大軍である。守備兵として10万を残し、盛氏みずから徳川家康のいる飛騨(兵力23万4000)を攻めた。徳川方の兵は精鋭なれど、総大将家康が盛氏の仕掛けた欠囲の戦法にかかったため、葦名は大勝利した。味方の損害は5万8000で、捕虜にした徳川の精兵は21万1000。計15万3000の兵が増えたのである。

この夏、盛氏は余勢をかって占領したばかりの飛騨からさらに家康を追い、兵97万で木曽福島へ進攻した(守備兵30万を飛騨に残した)。味方の第2部隊で敵の第2～第5部隊を10日間で全滅させる。残った第2部隊4万5000は退去させておき、17日目に第1部隊30万1000を敵第1部隊めがけて突撃させる。23日目に、家康は10万6000の兵を残して逃げた。この戦における味方の損害は22万7000であったが、10万6000の敵兵を捕虜にしたため、差し引き12万1000の損害にとどまった。

結局、この夏の一連の戦は欠囲の戦法を使うことで、家康の領地2か国を奪いつつ、兵力も増やせたのである(2回の戦でのべ3万2000の兵が増えた)。

占領した木曽福島は兵糧攻めのオトリとするため、部隊編成を(に)型とした。

その他　羽前、磐城、岩代、武蔵伊豆、遠江駿河では民へ金を施す。常陸では米を売る。

—1574年秋—

遠江駿河を兵糧攻めのオトリとするため、金、米を甲斐信濃へ送る。その直後、葦名方の兵が30万も残っているにもかかわらず、徳川勢が春の報復とばかりに遠江駿河に攻め入った。

——以下次号につづく。

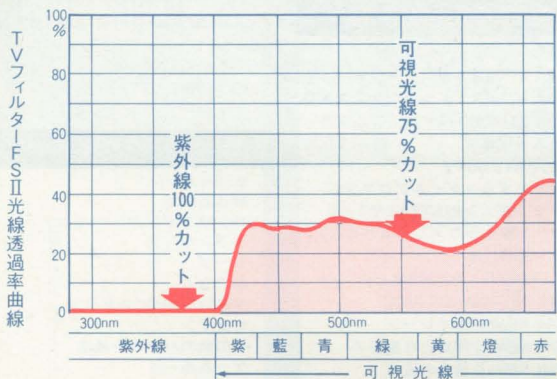
TVフィルターFSII 全国で大好評!!目が楽だ・目が疲れない!

マイケル名人の感想

取りつけて、びっくり!!テレビ画面のギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない。画像も鮮明だし、小さなかくれキャラなどの動きがはっきり見える。高得点もでるが、それより、目が楽だヨ。全国の人が使ったらいいと思う。

マイケル君

大好評!半額キャンペーン実施中!!

7日間無料使用OK!効果なければ返品自由!!

※画面上部にTVフィルターFSIIを使用

※小売店の皆様へ
すごい売れ行き!販売店募集中!! お問合せは、06-303-4152まで

テレビゲームから目を守る

TVフィルターFSII

■目に有害な紫外線を画面から100%カット
■目に有害度の強い可視光線を約75%カット
■近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
■ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
■TVフィルターFSIIは脱着ワンタッチ!

材　質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。			
型　名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定　価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

送料400円は、別途いただきます。代金支払方法は、7日間使用し、お気に召しましたら同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担でお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で!!

ハガキで

TVフィルターFSIIを申し込みます
希望する型名(　)
●郵便番号・住所
●氏名・㊞・年令
●電話番号

40円
〒577 大阪府東大阪市柏田西1・9・15
サンクレストJ・P・N係

電話で

東京 03-818-5511
大阪 06-303-4152
(株)サンクレスト
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間
東京 平日・日・祭日 午前10時〜午後6時
大阪 平日/午前9時〜午後7時
大阪 日・祭日/午前9時〜午後6時

ソフト70本プレゼント付!

読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で70名様(各ソフト5名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは5月31日必着。当選者の発表は7月8日発売の本誌8月号の欄外でおこないます。

★4月号の当選者発表は58ページからの欄外で発表しています。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦持っていない

❷ 上の質問の答えが①～④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧持っていない
⑨その他(具体的に記入してください)

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。❸の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

❾ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

❿ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⓫ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII
③PCエンジン
④PC88系 ⑤PC98系
⑥FM7／77系 ⑦X1系
⑧そのほか(具体的に記入)
⑨どれも持っていない

⓬ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	ガンダーラ……6	9	ウルティマ～恐怖のエクソダス～……103
2	ドラゴンクエストII(MSX2)……14	10	忍者……104
3	ワールドゴルフII……20	11	紫醜罹(サジリ)……105
4	セイレーン……94	12	制覇……106
5	陽あたり良好／……96	13	麻雀狂時代……107
6	勇士の紋章……98	14	谷川浩司の将棋指南II……108
7	ハウ・メニ・ロボット……100		
8	燃えろ‼熱闘野球'88……102		

〈表2〉今月号の記事

No.	記事
1	表紙
2	<FAN ATTACK>ガンダーラ
3	<FAN ATTACK>ドラゴンクエストII
4	<FAN ATTACK>ワールドゴルフII
5	ゲーム十字軍
6	FAN♪FAN♪BOX♪
7	<ファンダム>ゲームプログラム
8	<ファンダム>MSXの音楽とサウンド
9	<ファンダム>ファンダムハウス
10	FAN STRATEGY
11	MSX・FAN創刊1周年記念誌上イベント
12	LINKS INFORMATION PAGE
13	<FAN NEWS>セイレーン
14	<FAN NEWS>陽あたり良好／
15	<FAN NEWS>勇士の紋章
16	<FAN NEWS>ハウ・メニ・ロボット
17	<FAN NEWS>燃えろ‼熱闘野球'88
18	<FAN NEWS>ウルティマ～恐怖のエクソダス～
19	<FAN NEWS>忍者
20	<FAN NEWS>紫醜罹(サジリ)
21	<FAN NEWS>制覇
22	<FAN NEWS>麻雀狂時代
23	<FAN NEWS>谷川浩司の将棋指南II
24	ON SALE
25	COMING SOON
26	FAN CLIP

〈表3〉雑誌

No.	雑誌
1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンプティーク
4	テクノポリス
5	ビープ
6	ポプコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミコンチャンピオン
14	ファミコン通信
15	ファミリーコンピュータマガジン
16	㊙ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	あけみとモアイの占いセンセーション	26	殺人倶楽部	51	信長の野望<全国版>
2	あさりワールドRPG(仮称)	27	ザナドゥ	52	ハイドライド3
3	アシュギーネ～虚空の牙城～	28	沙羅曼蛇	53	ハウ・メニ・ロボット
4	アシュギーネ～復讐の炎～	29	ザ・リターン・オブ・イシター	54	覇者の封印
5	アルカノイドII	30	三国志	55	波動の標的
6	イース	31	THEプロ野球激突ペナントレース	56	パロディウス
7	井出洋介の実戦麻雀	32	シャティ	57	バブルボブル
8	ウィザードリィ	33	シャロム	58	陽あたり良好／
9	うる星やつら	34	ジーザス	59	ファイアボール
10	ウルティマ～恐怖のエクソダス～	35	死霊戦線	60	ファミクル・パロディック
11	ウルティマIV	36	制覇	61	ブレイクショット
12	F-1スピリット	37	セイレーン	62	プロフェッショナル麻雀悟空
13	エルスリード	38	ゾイド	63	ボンバーキング
14	王子ビンビン物語	39	大戦略	64	マイト・アンド・マジック
15	ガイアの紋章	40	谷川浩司の将棋指南II	65	マース
16	カサブランカに愛を	41	釣りキチ三平	66	麻雀狂時代
17	ガリウスの迷宮	42	太陽の神殿	67	マンハッタン・レクイエム
18	ガルフォース～創世の序曲～	43	ディーヴァ～アスラの血流～	68	めぞん一刻
19	ガンダーラ	44	ディープダンジョン	69	燃えろ‼熱闘野球'88
20	グラディウス2	45	ドーム	70	YAKSA(ヤシャ)
21	刑事<大打撃>	46	ドラゴンクエストII	71	勇士の紋章
22	コックピット	47	ドラゴンスレイヤーIV	72	ワールドゴルフII
23	殺しのドレス	48	忍者	73	R-TYPE(アールタイプ)
24	サイキックウォー	49	忍者くん～阿修羅ノ章～	74	蒼き狼と白き牝鹿
25	紫醜罹(サジリ)	50	抜忍伝説	75	アレスタ

CROSS MEDIA SOFT

快感満開！ MSX2でトローリング!!

ポイントを決める。

好評発売中!!

本格的スポーツ・フィッシング・ゲーム

釣りキチ三平 〜ブルーマーリン編〜

「大海原にクルーザーを出して大物釣りに挑戦したい！」そんな夢を実現してくれる本格的スポーツ・フィッシング・ゲームの登場だ。釣り漫画の第一人者「矢口高雄」先生のあの「釣りキチ三平」になって、世界中の腕自慢が集まる前後5日間の大会でどれだけの大物を釣り上げることができるか？ マーリン（カジキ）と君との壮絶な戦いが今、始まった……。

負けるな！三平。

ホテルで作戦会議。

MSX2（VRAM64KB以上） メガROMカートリッジ■定価6,800円

大評判の面白さ！ 超大作コンバット・ホラー

死霊戦線（しりょうせんせん） WAR OF THE DEAD

ある日突然平和な街「チャニーズ・ヒル」を襲った謎の怪異現象、想像を絶する奇怪なクリーチャー群、一体この街に何がおこったか！

- メインマップ、サブマップ併せて180画面の広大なエリア
- バトルモードのキャラは全て空前のデカキャラ
- 武器は全て現用兵器
- 成すべきことは生存者のメッセージから知れ！

好評発売中!!

MSX2 2メガビットROM S-RAM搭載 RAM64K以上 VRAM128K以上 ■¥8,800

▶PC-8801版近日登場！

●発売元 ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F TEL.03-423-7901〈お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで〉

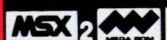
通信販売 ●当社の商品をお近くのパソコン・ショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料） 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱（通信販売係）

資料請求券 MSX FAN 88-6

「あれ、あれれっ…」と笑えるパロディタッチのシューティングゲーム。でも中身はひと味違うぜ！

ファミクルパロディック

©1988 BIT²

楽しさ10,000倍で新発売

MSX2 MEGA ROM S-RAM対応 2メガROM定価¥6,800
● RAM64K以上、VRAM128K以上か必要てす
● この製品はMSX2マークのついていないコンピュータでは使用てきません

ヴォレビュール号
VOLLER BULLE

時(ファミクル)は2390年。ここ“亜空間ゲームハウス”は、今や興奮のルツボ。敵を撃破した歓声や、おしくもやられてしまった悲鳴が渦巻き、手に汗にぎる熱戦が繰り広げられている。中でもファミクル一家の活躍は目ざましい。でもゲーム大会は、まだ始まったばかり。この先、敵キャラも手ごわいぞ——。

ゲームは、一家総出でゲーム大会に出場する、コミカルなファミクル一家が主人公。それぞれがハンドメイドのマシンに乗り、次々と敵を破壊させて行く。このゲーム大会が、キミが体験する本物のゲームだ。
ファミクル一家が持ちよったマシンから１台をセレクトすると、いよいよゲームワールドへ出発だ。

ところで、ゲームを進めていくうちに、「あれっ、あれれ…」と思うエリアが登場。そう、あの歴史に残る名作ゲームの数々が背景などにパロディ・タッチで出てくるのだ。思わずなつかしくなったりして…。でも気をゆるめてはいけないぞ。頭をかかえ込むほど難かしいエリアも登場する。ファミクル・パロディックは、まさにシューティングゲームの集大成だ！

▲クレージーエンパイア

▲ボスキャラ・ジャンボイ

▶スーパードカンシスターズ

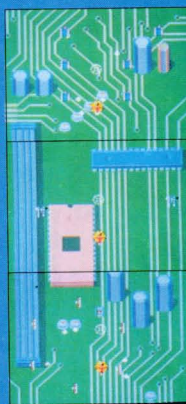
▲ボスキャラ
コスモ・ガブリエル

▼ゼビスカントリー

◀ファミクルランド

▶インナーサーキット

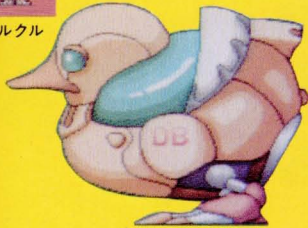
ヴォレビュール号

★敵キャラ70種類以上
★攻撃パターン50種類以上
★臨場感あふれるBGM20数曲
★全ステージに攻撃パターンも攻略法も異なる大ボス10種類
★5種類の自機がそれぞれ違うパワーUP
★PAC SRAMカートリッジの使用でセーブ機能がつきます

ついに今世紀

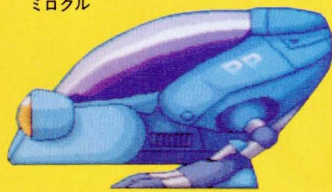
制作、発売元
株式会社 BIT²(ビッツー) 〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷1-7-9 コーヨービル3階 TEL.03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元
BIT²(ビッツー) 販売株式会社 〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3階 TEL.03(862)6886 FAX.03(862)2263

「スピードなら私が1番。エッグマはうしろについているけど、なれればなんでもないよ。個性派の人は私ね！」

シルクル

ダックスベリー号
DUCKS BERRY

「ボクのマシンは利点もないけど欠点もない。ウデに自信のある人は、ボクをえらんで!!」

ミロクル

ピーピーケロル号
P.P. KEROL

「初心者は、ボクをえらぼう！スピードもわりとあるし、最強の“かくれ技”が……。」

ニャンクル

スィエルシャート号
CIEL CHATTE

「連射スティックのある人は私。ターボビームがやくにたつわよ！」

マミクル

マインマイム号
MINE MIME

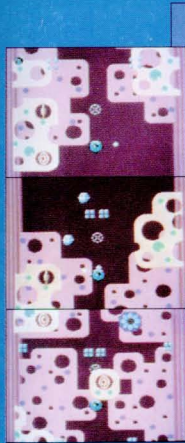
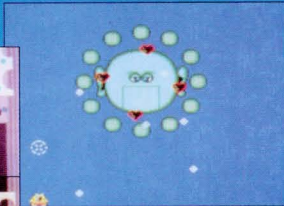
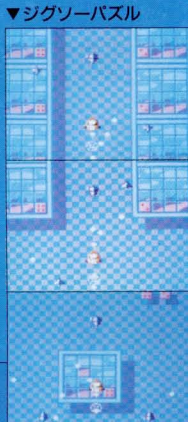
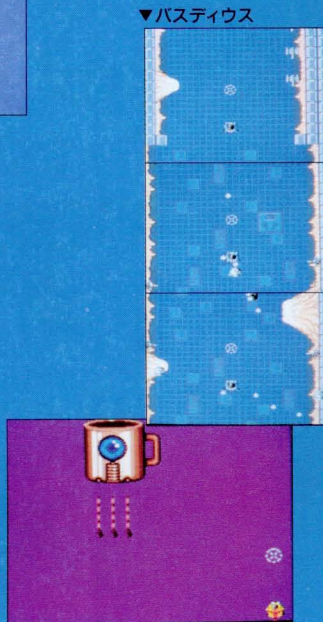
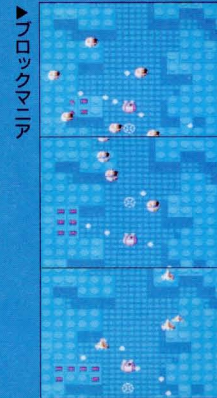
▲ボスキャラ・ボヨンボ

▲ファンタチーズ

▼ジグソーパズル

▼バスディウス

▲ボスキャラ・ビッグココア

▼ボスキャラ
ベンブルブラザーズ

▶ブロックマニア

◀ネクロガルド

キャラクターイラスト募集

ファミクルパロディックのマシンと主人公達の似顔絵を送ってください。優秀作品は、この誌面に発表してステキなプレゼントをあげちゃうよ！

送り先：東京都千代田区神田佐久間町
4-6 斉田ビル3階
BIT²販売㈱
「ファミクルイラスト係」へ。

次回作予告“首斬り館”

担当者が首切りをかけて制作中！
乞うご期待！

ワーアップ

ダックスベリー号

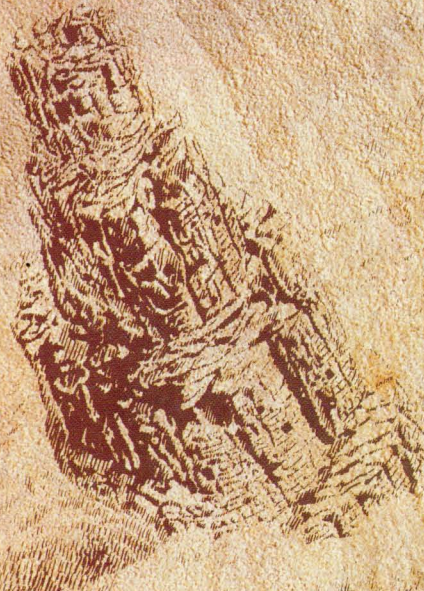
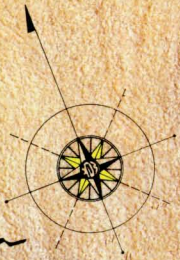
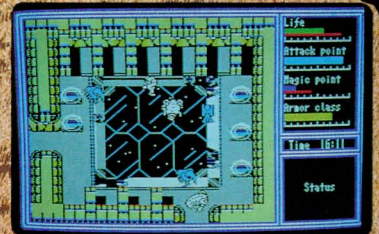
ピーピーケロル号

スィエルシャート号

マインマイム号

最大のゲーム大会が始まった。

MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。

各種スタッフ募集 ㈱BIT²では只今各種スタッフを募集しております。
詳しくはお問い合わせ下さい。☎03(479)4558 担当 辻谷

▲FANTASY TOWN MSX2

★HYDLIDE
BRONZE PACK
MSX (RAM16K)
HYDLIDEⅡ·HYDLIDE 3
SPECIAL SET PRICE ¥9,980

▲SPACE SHIP MSX1

ON SALE!!

MSX, MSX2 are registered trademarks of ASCII Corp.

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

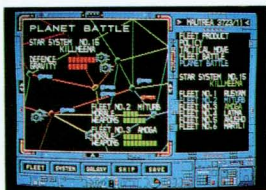
T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500

MSX 2
RAM64K/VRAM128K
3.5" 2DD
¥7,800

© 1987 T&E SOFT

壮大な叙事詩のヒーローになれる!!

パスワードを使って、他機種のディーヴァで遊ぼう!
PC-8801mkIISR、FM77AV、X1、MSX、ファミコン、
そしてPC-9801VM/UV。
どんなドラマが待ち受けているのだろうか。

★シミュレーションウォーゲームにアクションゲームの楽しさを加えた、ニューアイディアゲーム。
★2人での同時プレイが可能。
★ストーリーは宇宙を舞台として7つのストーリーからなり、それぞれ7機種に割り当てられ、ディーヴァという一つの大きなストーリーを形造っています。
★パスワードによる各機種間の完全データ互換を実現しました。これにより、自分の戦力をパスワードの形で持ちだし、他機種に入り込み、2人同時プレイが可能です。
★MSX、MSX2ディーヴァは、T&E最強CGツール「ピクセル3」で製作しました。

▲戦略シーン

▲惑星戦シーン

◀艦隊戦シーン

MSX 2
RAM64K/VRAM64K/128K
3.5" 2DD
¥6,800

© 1987 T&E SOFT

ピクセル2がグレイドアップして新登場!!

★MSX2の機能を十分に生かしたグラフィックエディター(3モード対応)、スプライトエディター、パターンエディターの3種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。
★グラフィックエディターは、ピクセル2と同様、スクリーンモード5(256×212ドット16色)とスクリーンモード8(256×212ドット256色)に対応しているうえ、さらにスクリーンモード7(512×212ドット16色)にも対応できるようになりました。
★もちろん、ピクセル2と完全データ互換となっています。
★ピクセル3は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたT&Eの最強CGエディターです。

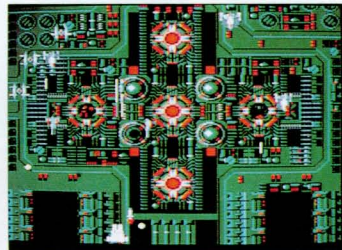
MOVIE SPACE SHOOTING GAME
LAYDOCK
レ・イ・ド・ッ・ク

© 1986 T&E SOFT

MSX 2
RAM64K/VRAM128K
3.5" 1DD
¥6,800

ロングセラー驀進中——!!

いまだ超えるものなし! 感動のハイラスタグラフィックス。

★緻密に書き込まれた背景が、1ドット単位にスムーズスクロール。敵機は最高16パターン切り換えのリアルアニメーション。その動きもドット単位なら、命中の判定もドット単位!!
★2人で共同出撃。2機のストーミーガンナーは、それぞれ、縦、横に合体可能。合体時には、1人がパイロット(ストーミーガンナーを操縦)、もう1人がオプションウエポンを担当。(1人でもプレイは可能です。)
★ストーミーガンナーのシールドとは別にプレイヤーの実力をレベルで表示。50種以上の敵キャラクターを撃破して、レベルを上げましょう。そして、レベルアップすれば、使用可能なオプションウエポンが増えます。
★データディスクに途中ゲームデータがセーブできます。

●MSXマークはアスキーの商標です。

"ユーザーなら、一度は体験したい"

T&E SOFTの MSX2 ディスクソフト大集合!!

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.17ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください(葉書での請求はお断わりします)
■'88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT ® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊か丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.17 請求券 Mファン6月号

'88 総合カタログ 請求券 Mファン6月号

「こんな戦争、誰がはじめたんだろう…」

彼女はコックピットで、ふとそんなことを思った。

人類最初の植民星"太陽系第10番惑星アンナ"。移住者達の努力の結果、惑星アンナは太陽系で一番の楽園へと変化した。

そして長い月日が流れたある日、惑星アンナの緊急通信回路のランプが点滅した。

"ワタシハマザーコンピュータKEL-13、コノホシノニンゲンハ ワタシガシハイシタ。ワクセイ〈アンナ〉ノムジョウケンアケワタシヲヨウキュウスル"

もちろんアンナの住民達はこの要求を断った。そして母星とアンナの間に長い戦いが始まった。そして彼女はKEL-13を破壊し母星の人々を救出するために、最新兵器である可変アブダンパー"スレイブ・ガンナー"で飛びたった。

美しいグラフィックス！

リアルなアクション！

※この画面写真は開発途中のものです。

Pana Amusement Cartridge　ゲーム用カートリッジ S-RAM 対応

近日発売予定！

MSX2 MEGA ROM 版 2メガロム ¥6,800

3Dシューティングゲーム

亜空戦記 GRIFFON THE ROSE STORY

グリフォン

迫力と臨場感あふれるウォー・シミュレーション決定版!!

- 現代戦を想定した作戦・戦術級の本格シミュレーションゲーム
- いままでのシミュレーション・ゲームの概念を打ち破る、迫力あるビジュアル戦闘シーン
- 自由にマップを作成できるマップエディタ付（ディスク版）
- 自由にマップを作成できるマップエディタ付（ディスク版は29種類）
- レベルに合わせて選べる16種類の戦場マップ（ディスク版は29種類）
- 気軽にゲームの中継・継続ができるROMシミュレーション・ゲーム初の、新データ・セーブ/ロード機能（ROM版）

好評発売中！

MSX2 ディスク版（3.5″1DD）マップエディタ付 ¥7,800

MSX2 S-RAM付 MEGA ROM 版（要VRAM128KB） ¥7,800

シミュレーションゲーム MSX2

大戦略

Original game designed by Systemsoft. ©1986 Systemsoft.

マップ集

MSX FAN大戦略マップコンテスト応募作品より優秀なマップ32種類を厳選！

限定2,000本

新・発・売・！

MSX2 ディスク版（3.5″1DD） ¥3,000

マップ作成時に便利なマップ全面表示プログラム付！

※大戦略ディスク版をお持ちでないとご使用になれません。

殺意がエクスタシーに達する時、ひとつの事件が始まった。

若き実業家ビル・ロビンスが物言わぬ哀れな姿で発見された。疑惑に満ちた状況の数々。相ついで現われる容疑者たち。次第に浮かび上がる、20年前の迷宮入り事件の謎とは何か? 手がかりを集め推理の糸をたぐる。見事に真相を探りあて、物語を終結へ導くことができるかどうかは、すべて君の腕次第だ。
読むミステリーから、プレイするミステリーへ。本格ミステリーが、ついに小説を超えた。

新発売!
MSX2 ディスク版(3.5″2DD) ¥7,800
5月16日発売!
MSX2 版(要VRAM128KB)
4メガロム ¥7,800

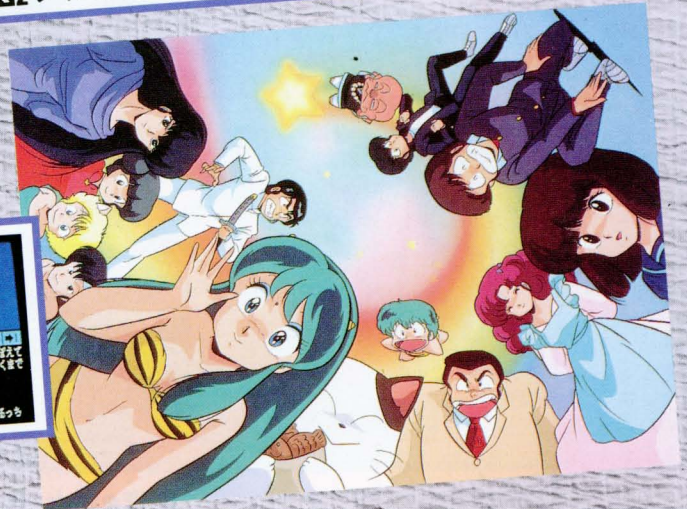
Pana Amusement Cartridge ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

空が、森が、風が僕を呼んでる!

妹のクリスを捜すために旅に出ていた主人公のプリルは、ある日クリスが魔王パズルにさらわれたことを知った。彼女を助けるためにプリルは魔城めざして旅立った。
プリルの冒険がいま始まろうとしている。

新発売!
MSX2 ディスク版(3.5″2DD) ¥7,800

ROM版は 4メガロム搭載!!
パナアミューズメントカートリッジ対応

MSX2版 好評発売中!
●漢字表示(漢字ROM不要)
ROM版 ¥7,800/ディスク版(3.5″2DD) ¥6,800

響子さんがお知らせする、最新情報ダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の送料サービス 上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482

'88年夏、全世界へ—「史上最大」の実現!

戦乱、野望そして愛…「敦煌」は、どれもがかつてない迫力と衝撃の巨大なスペクタクルだ!

敦煌

とんこう

DUN-HUANG

●西夏はウイグル甘州城を攻略、生きのびたウイグル王女・ツルピアと恋におちた行徳は脱走を図るが失敗。ツルピアは西夏王・李元昊との政略結婚を強いられ……。

●宋が中国を統一するなか、西夏はシルクロード制圧をめざし、ウイグル、吐蕃を攻略し、敦煌城へ迫る。行徳は西夏文字習得の命令によりツルピアを甘州において西夏の首都・銀川へ旅立った。

内蒙古自治区

酒泉

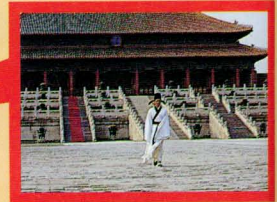
敦煌

銀川

開封

シルクロード長期大ロケーションを敢行!

●漢人部隊長・朱王礼はついに西夏への謀反を図り、最後の戦いを壮絶に挑む。一方、砂漠の石窟・莫高窟の美にふれた行徳は、戦火のなか貴重な文典を埋めることに命を賭けていく……。

●行徳は尉遅光率いる隊商に加わり、砂漠の生死をさまよう過酷な旅を続けるが、途中、西夏軍漢人部隊の捕虜となる。

●官吏登用試験に落ちた趙行徳は、失意の中、街で西夏の女と出会う。これによって、彼は新興国・西夏にひかれ旅立つ決意をする。

原作●井上 靖(徳間書店刊)**/監督●佐藤純彌**

西田敏行・佐藤浩市/中川安奈(新人)・新藤栄作・原田大二郎/三田佳子(特別出演)/柄本明・綿引勝彦・蜷川幸雄・鈴木瑞穂/田村高廣/渡瀬恒彦

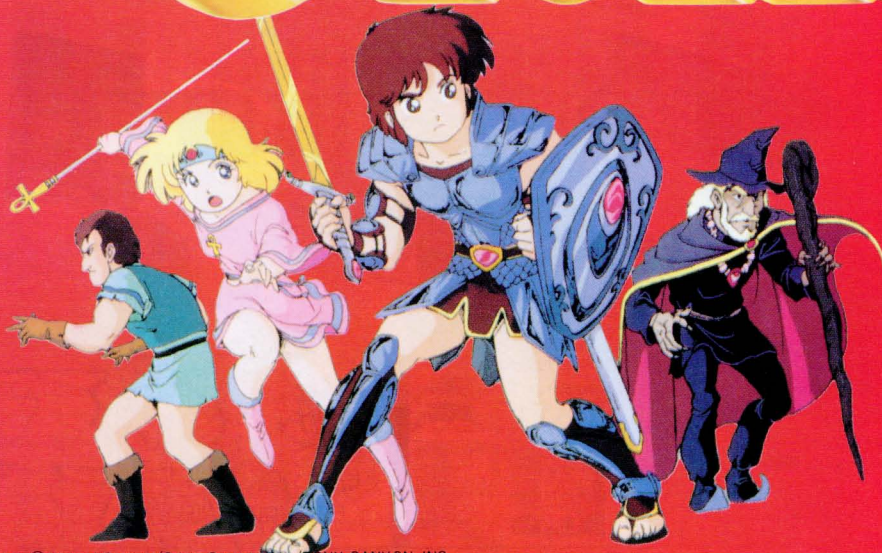
原作●映画「敦煌」委員会/配給●東宝 DOLBY STEREO

東宝 6月25日(土)より全国東宝系劇場にて公開!

東京終末戦争
トウキョウハルマゲドン
邪教集団"Psycho temple"
の野望によって破壊された
首都をとりもどすため
今"MIKADO"の命をうけた
コマンドたちの聖戦がはじまる!
近日発売!
88版、現在開発中の画面です

MSXワールドへ、いよいよ、侵攻開始！

モンディン、ミナクスの死の呪文により、"エクソダス"が鼓動を開始した。
ブリタニア王国がむかえた史上最大の敵、"エクソダス"とは、何か…!?
元祖RPGの世界は、果しなく険しく奥が深い。
今までの経験が一体どこまで役に立つだろうか。
しかし、「ウルティマ」に挑まない限り、ゲーム・ウォーズの
MSX経験値があがることはない！

Ultima™
ウルティマ～恐怖のエクソダス～

●音楽●
後藤次利

●ゲームアレンジ●
秋元 康

●オリジナルゲーム●
Richard A. Garriott

5月21日発売 ¥6,800 R68Y5552

2メガROM、バッテリー・バックアップ付（要メインRAM64KB、VRAM128KB）

好評発売中▶ファミリーコンピューター用ソフト・カセット「ウルティマ」¥5,900 R59V5910

ウルティマグッズプレゼント

オリジナル腕時計とTシャツをそれぞれ50名様に抽選でプレゼントいたします。
パッケージに付いている応募券を切りとり、官製はがきに貼って、ほしい商品（時計かTシャツ）を明記の上、下記の宛先にお送り下さい。
尚、発表は発送をもってかえさせていただきます。

●締切：6月30日（当日消印有効） ●宛先：〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 ㈱ポニーキャニオンPONYCA事業部 ウルティマFCプレゼント係

ポニーキャニオン ショッピングクラブ通信販売のご案内及びお申込み方法

■ご希望の①ソフト名②機種名③メディアの種類を必ずご記入の上商品代金に送料300円をそえて 現金書留 又は 郵便振替 にて右記宛お申し込み下さい。

現金書留の場合
ご覧の雑誌名、及び住所、郵便番号、氏名、年令、電話番号をフリガナ付きで必ずご記入の上お申込み下さい。

郵便振替の場合
お近くの郵便局備え付けの振替用紙通信欄に、ご覧の雑誌名及び住所、郵便番号、氏名、年令、電話番号、をフリガナ付きで必ずご記入の上口座No.東京9-108152 ポニーキャニオンショッピングクラブ宛までお申込み下さい。
※お届けは、5月末になります。

※お願い：商品の性格上、配送時の破損及び、誤発送以外は、開封後の返品、交換はご容赦下さい。

ポニーキャニオン ショッピングクラブ
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ☎03-258-5566

8ビット・パソコンで最強と評判の
「谷川浩司の将棋指南II」が
ついにMSX2バージョンで登場!

刺客四天王を倒し、無敵名人に挑め!

四天王を倒して名人戦だ!

あなたならどう指す?

あなたならどう指す?

☆得意戦法を持ったキャラクターと対局でき、しかも指し手が驚くほど早くイライラさせません。
☆実戦向き「詰将棋」40題と「次の一手」20題で谷川浩司があなたの棋力を判定します。
☆棋力アップのために豊富な拡張機能が付いています。
●手戻しと再現　●盤面反転
●棋譜入力(人間対人間モード)
☆入門者から有段者まで楽しめ、確実に強くなる内容になっています。
●対局(入門者～2級向き)………序盤の勉強に最適
●次の一手(初段～四段向き)……中盤の勉強に最適
●詰将棋(5級～二段向き)………終盤の勉強に最適

谷川浩司の棋力認定書発行!

「詰め将棋」40題と「次の一手」20題を解いて同封された応募券で申し込むと、谷川浩司が棋力を認定して認定書を発行!

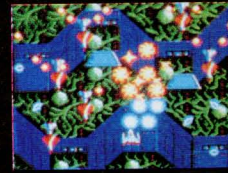
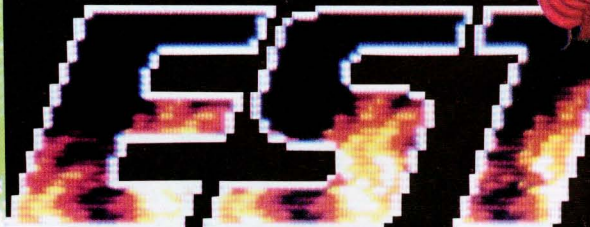
抽選で5名に谷川浩司直筆サイン入り扇子プレゼント!

50名にサイン色紙をプレゼント!
棋力認定書をお申し込みの方、先着50名に谷川浩司サイン色紙を、さらに抽選で5名に谷川浩司直筆サイン入り扇子をプレゼント!

5月21日発売 ¥5,500 R55Y5110

1メガROM(要メインRAM64KB、VRAM128KB)

好評発売中▶PC-8801 5"2D ¥7,800 M78C5110 ▶ファミリーコンピュータ用ソフト・カセット ¥5,500 R55V5914 ▶ディスク ¥3,000 L30V5912

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5
札幌支店/011-232-5151　仙台支店/0222-61-1741　大阪支店/06-541-1971　広島支店/082-243-2915
東京支店/03-221-3271　名古屋支店/052-562-0111　福岡支店/092-751-9631　ニッパンポニー/03-667-3741

創刊1周年記念特別誌上イベント

創刊１周年の感激の思いにひたっている間に、もうつぎの１年のことを考えてる。この夏は？　そして秋には？　いったい「MSX・FAN」はどんな雑誌になっているのかな。イベント会場で、読者のみんなに会って、話したことを十分活かした雑誌にしたい。だから、近いうちにまたこんな機会を作ろうと思う。MSXの世界がこれからもうんとひろがることを願って、「MSX・FAN」はがんばるぞ！

創刊1周年記念イベント MSXわくわくドリーミン！

先月に引きつづき、イベントの報告をしよう。今回は名古屋、大阪、広島、福岡の4か所だ。福岡の１日目をのぞいて、すべて晴れ！　ちょうど桜が咲く直前のわくわくしたお天気でした。

地区	日　程	会　場
東　京	3月19日(土)20日(日)21日(月)	日本科学技術館
名古屋	3月29日(火)	栄電社テクノ名古屋店
大　阪	4月2日(土)3日(日)	ビジネスセンター三水アネックス
広　島	4月2日(土)3日(日)	ダイイチパソコンCITY
福　岡	4月2日(土)3日(日)	ベスト電器福岡本店

下にババーッと紹介しているのはイベントの記録写真のほーんの一部。スペースがなくてこれしか載せられないけど、当日の会場のようすが伝わってくるでしょ。とにかく『パロディウス』と『激ペナ』は異常に人気があった。広島では『A1スピリット』のゲーム大会に人気が集中。というわけで、イベントに来てくれた人みーんな、ほんとうにありがとう、そして近いうちまた会いましょう！

名古屋

会場は名古屋駅のすぐ近くの栄電社

『パロディウス』のゲーム大会スタート秒読み中！

『A1テロッパ』で『アシュギーネ』を真剣編集中

アンケートの中から抽選でプレゼント。発表は来月で

ゲーム大会優勝の3人組！

大阪

コナミのゲームと真剣奮闘中なのだ！

Mファンのコーナーのファンダムはすごくおもしろい

『A1スピリット』のゲーム説明はコナミの樋川さん

『パロディウス』のゲーム大会は5分間のハイスコアだ

入口の立看板。会場は通天閣のそば。大阪やなぁ

広島

パチ、パチ、優勝おめでとう！

いよいよ『A1スピリット』のゲーム大会が……

女の子も参加した『パロディウス』の優勝者発表！　栄冠は誰の手に？

ゲーム大会中に友だちから、アドバイスを受ける某くん

右下は『A1スピリット』に出た女の子。速いのだ

福岡

『激ペナ』はやりだすと長い。盗塁ばっかするなよ

コナミのクイズ大会。正しいのはどっち？

『パロディウス』に取り組む表情は真剣そのもの！

『パロディウス』のゲーム説明はコナミの桐田さん

ゲーム大会の説明しますよ、といわれて集まるみんな！

第3弾 4〜6月号連続企画

6月号は合計 213名

4月号から、Mファンの1周年を記念してずっとつづけてきたプレゼントも、ついに今月で終わりだ。

1年間のご愛読に感謝して、読者のみなさんに1年分（1日1個合計366個）のプレゼントをしよう……そう思って、引きつづき各メーカーさんやソフトハウスの方々にご協力をお願いしたところ、とうとう考えていたよりもたくさんのプレゼントを提供してくださったのだ。当初の予想をはるかに超えて、3か月合計で459名ものみんなにプレゼントできるようになっちゃった。メーカーのみなさん、ほんとうにありがとう。Mファンはとってもうれしいです。だから、みんなも感謝の気持ちをいーっぱいこめて、どんどん応募してほしいのだ！

さて、このプレゼント企画は4月号からの連続企画だったよね。だからプレゼントの番号が70からになっている（間違いじゃないのだ）。

大事な締めきりのほうは、すべて5月31日。3か月連続募集の①〜⑤のプレゼントの募集も今回で終了。どれに応募しようか悩んでいたキミも、ついに決断の時が来たというわけ。4月号から共通で使えた応募券は、今回ですべて使いきってほしい。もう、取っておいてもしかたないのだ。「正しい応募のしかた」をよく読んで、間違いのないように応募してね。

正しい応募のしかた

今月のプレゼントは4〜6月号連続。で、今月はその最後の6月号、ラストチャンスなのだ。ここでひとつ注意、応募券は3号共通して使える。だから、4月号や5月号の残りを今月の応募に使える。有効に使ってね。締めきりはすべて5月31日だ。当選者の発表は4〜6月号とも7月8日発売の8月号。それでは、応募方法のきまりをよく読んで、官製ハガキに応募券を1枚貼って送ってほしい。貼ってないと無効になってしまうので注意ね！

●応募方法

①ほしいプレゼントの番号と名前（赤い字で書く）
②名前と住所と電話番号（都道府県名と名前のふりがなも）
③所有機種名とRAM容量
④年令と職業、学年
⑤MSX・FANへのメッセージ

●ハガキの送り先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM「MSX・FAN」編集部
創刊1周年記念プレゼント係

創刊1周年記念 読者プレゼント 応募券 この応募券は4・5・6月号共通で使えます

創刊1周年記念 読者プレゼント 応募券 この応募券は4・5・6月号共通で使えます

前号からつづいてプレゼント70番からね

※MIはMSXI、M2はMSX2、Dはディスク、RはROMの略です。

70 NEW MSXマウス 2名

日本エレクトロニクス

◐最近はAVGにも使える便利なマウス

71 パロディウス 5名

コナミ

◐人気集中のシューティングゲーム。MI／R

77 ソフィア 3名

電波新聞社

◐女の子が主人公のメルヘンタッチのアクションゲーム。MI／R

78 アシュギーネ 虚空の牙城 5名

パナソフトセンター

◐T&Eソフトが開発した充実のアクションRPGなのだ。M2／R

79 イース 3名

ソニー

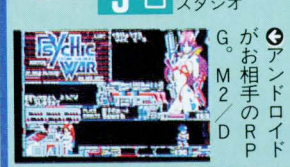
◐イースの本6冊を求めて不思議な冒険をする。M2／D

85 覇邪の封印 5名

工画堂スタジオ

◐不滅のRPG。M2／D

86 サイキックウォー 5名

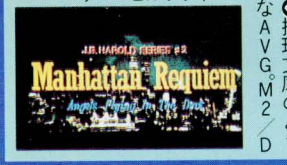
工画堂スタジオ

◐アンドロイドがお相手のRPG。M2／D

87 ハイドライド3 5名

T&Eソフト

◐これがなくてはMSXは始まらないというRPG。M2／R

93 マンハッタン・レクイエム 3名

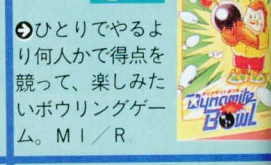
リバーヒルソフト

◐推理文庫のようなAVG。M2／D

94 釣りキチ三平 3名

ビクター音楽産業

◐釣りのシミュレーションゲーム。M2／R

95 ダイナマイトボウル 3名

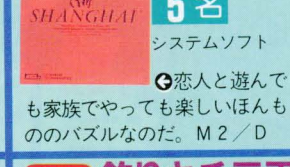
東芝EMI

◐ひとりでやるより何人かで得点を競って、楽しみたいボウリングゲーム。MI／R

98 小林ひとみのパズル・イン・ロンドン 2名

インフォマーシャル

◐パズルを解けば、ムフフ画面が見られる。M2／D

99 上海 5名

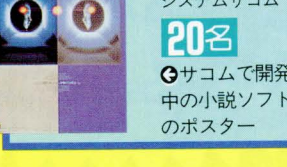
システムソフト

◐恋人と遊んでも家族でやっても楽しいほんものの パズルなのだ。M2／D

100 スネイクイット 2名

セイカロモックス

◐フランス製のヘビがでかくなるアクションゲーム。MI／R

103 ノベルウェアポスター 20名

システムサコム

◐サコムで開発中の小説ソフトのポスター

104 釣りキチ三平の時計 3名

ビクター音楽産業

◐釣りキチのでかい顔がかわいい特製腕時計！

105 T&Eトレーナー 10名

T&Eソフト

◐ハイドラ3の記念トレーナー。M、Lを明

MSX・FAN 創刊1周年読者プレゼント

72 ウシャス 5名
コナミ

⊖作者が女性のコナミでも異色のゲーム。M2／R

73 天国よいとこ
タイトー 3名

⊕地獄に落ちた仲間を助けるために佐吉は進む。M2／R

74 エイリアン2
スクウェア 5名

⊖エイリアンが出現する映画が原作。M1／R

75 スカイギャルド
ストラットフォードコンピューターセンター 5名

⊕シューティングならこれしかない。M1／R

76 抜忍伝説
ブレイングレイ 3名

⊖番外編も発売になるほどファンが多い、統合(?)ゲーム。M2／D

80 ウルティマIV
ポニーキャニオン 3名

⊖RPGの原点というべき、人生を考えさせられる大作。M2／D

81 バスタード 5名
ザイン・ソフト

⊖バスタードという剣を求めて進むアクションRPG。M2／D

82 魔神宮 3名
ザイン・ソフト

⊖魔神宮に住むナゾの敵を倒すRPG。M2／D

83 魔王ゴルベリアス＋コンパイルのステッカー
コンパイル 5名

⊖きれいでかわいいリーナ姫を救うARPG。M1／R

84 ドラゴンクエストII 5名
エニックス

⊖究極のRPGのドラクエ第2弾。M2／R

88 うっでいぽこ
デービーソフト 5名

⊖人形のぽことぼけた敵キャラたちが登場するアクションRPG。M2／R

89 ウィザードリィ 1名
アスキー

⊖元祖RPG。M2／D

90 ザナドゥ 5名
日本ファルコム

⊖他機種の『ザナドゥ』を超えたと評される力作。M1／R

91 ラフェール 5名
パック・イン・ビデオ

⊖ヨーロッパが舞台のハイセンスAVG。M2／D

92 刑事〈大打撃〉
インフォマーシャル 2名

⊖エッチ刑事のAVG。M2／D

96 バットマン
パック・イン・ビデオ 5名

⊖外国製の熱中アクションパズルゲーム。M2／R

97 フェアリーランド 5名
ホットビィ

⊖魔法使いのお姫さまが主人公のアクションパズル。M1／R

101 東京女子高生セーラー服入門
フェアリーテール 2名

⊖東京の女子高校生が制服を脱いでしまう図鑑。M2／D

102 陽あたり良好!
東宝株式会社事業部 5名

⊖人気漫画が原作のAVG。今月号のNEWSでも紹介。M2／D

106 フラッピー人形 30名
デービーソフト

⊖キーホルダーのフラッピー。彼女にあげたい！

107 ウィザードリィ攻略の手引き 3名
アスキー

⊖ファミコン版を中心にした「ウィザードリィ」のヒント本なのです

この5つは引きつづいて応募OK！

1 FS-A1FM 1名
松下電器

⊖ディスクドライブにモデムまで内蔵された、最新のMSX2

2 HBD-F1 3名
ソニー

⊖最新ディスクドライブ。プログラムのセーブもラクラク

3 FS-CM1 3名
松下電器

⊖1200ボー全二重のモデム。パソコン通信でライバルに差をつけろ

4 ハルノート 1名
HAL研究所

⊖本格的なアプリケーションソフト。M2／D+R

5 ミケランジェロII 1名
リットーミュージック

⊕便利で楽しいグラフィックツール。M2／R

長かった3か月連続の企画も今月で終わり。ハガキの山にただいま奮闘中です。でも、はずれちゃった人の中からMファンの特製スタンプを抽選で500名のみんなにプレゼントしま～す！　大量なので、発送をもって当選の発表にかえさせてね。

THE LINKS INFORMATION PAGE

「東京は晴れだけど、福岡は？」

通信での会話

チャットはだからやめられない!!

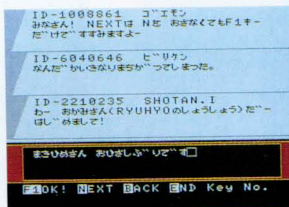
Mファンのイベント中に、リンクスのチャットを特別に解放。会場に来た人やリンクスの体験店にいる人、家にいる人がわいわいチャットを楽しんだ。今回はその報告！

世の中にチャットほど楽しいものはナシ

もう1か月ちょっと前になっちゃうけど、MSX・FANの東京でのイベントでやった、リンクスのチャットを紹介しようと思う。

リンクスではふだんは時間帯を決めて、『A1クラブ』の中でチャットをしているのは、すでに知っていると思うけど、イベントの期間中特別に解放して、会場に来た初めてリンクスを体験する人といっしょに、みんなでわいわい楽しんだんだ。

右の欄にはそのときの、ほんのほんの一部分を掲載。東京にいるリンクスのCOMOさんと福岡のベスト電器に遊びに来ていたきょうへいくんとお店の村上さん。突然、静岡の家からチャットに入って来たK，Sさん、東京の会場に来ていたカップルのしんご&ＩＸ．さんたちのようすを、3月19日の午前11時すぎから順をおってピックアップしてみた。

このあと、ずっと追っていくとかずこさん(京都)、ぶんちゃん(東京)、ポンチ(埼玉)、かみさまBE(大阪)、でーもん(東京)、みなみさん(福島)ほか、ほ〜んとにたくさんの人たちが参加している。

↑チャットをしている画面。ふだんは『A1クラブ』で楽しめる

チャットっていうのはリンクスを通じて、何人もの人が同時に会話をするというもの。会話っていっても、声でするのではなくて、キーボードから入力したものでする。だから、自分が入力しているうちに誰かが先に入力している場合もあるし、その逆だったりする。それに2人で話してるのではなく何人もの人がやっているわけだから、話がときにはちんぷんかんぷんになってしまうことだってある。でも、そんなところがおかしいし、とまどっているみんなの顔が見えるようで楽しいんだ。

だから、イベントに来て初めてさわった人も、おもしろくなっちゃって、ず〜っとやっている人もいたし、いままでチャットではよく知っていたけれど、会場で初めて顔を合わした、という人もいたんだ。そばで見ていて、なんだかほほえましかったな。まだ体験していない人はぜひ、どうぞ！

MSXわくわくドリーミン! イベント中のチャットより

福岡・きょうは博多のベスト電器に来ています。リンクスフェアをやっています／きょうへい
東京・おおっ、きょうへいおったか／SLEEPY COMO
福岡・ベストマイコンの村上さん、早くしてね／きょうへい
東京・こちら、「MSXわくわくドリーミン！」の会場。福岡どーぞ！／SLEEPY COMO
福岡・東京の会場どうぞ／きょうへい
東京・こっちではガーリーやってるよ／SLEEPY COMO
福岡・こっちでも、今からガーリー体験フェアするんだ〜い！これからベスト電器の村上さんが参加してくるよ／きょうへい
東京・村上さ〜ん！／SLEEPY COMO
福岡・お待たせしました。村上で〜す／ベストマイコン
東京・村上さん、こちらは天気がいいんですけど、そちらはどうですか？／SLEEPY COMO
福岡・SLEEPY COMOさん、こちらも天気はいいですよ／ベストマイコン
福岡・コナミのパロディウス、もうやった？ めっちゃ、おもしろいよ／きょうへい
東京・パロディウスはへんたいてきにおもしろいね！／SLEEPY COMO
福岡・ぼくは、ガーリーのメンテに行きますから、あとは村上さんお願いします／きょうへい
東京・リンクスで知りあったというカップルが会場に来ていたよ／SLEEPY COMO
静岡・K，Sです。よろしく／K，S
東京・K，Sさ〜んっ！／しんご&ＩX．
東京・お〜い、きょうへいちゃ〜ん／SLEEPY COMO
福岡・オーイ、イルゾー／きょうへい

⋮

この会話文はイベントの3日間の記録です。A4のプリンタ用紙に400枚以上もあるのです！

↑イベント会場でのようす。つい長話に

『A1クラブ』にMファンの建物ができた！

ついにというか、やっとというか、4月に『A1クラブ』にMファンの建物ができた／　いままでゲームプラザにあったものが『A1クラブ』へ引っ越ししたのだ。引っ越しにあたって最初はでかいビルにしようか、それとも奇抜などっかのディスコみたいなのにしようか、いろいろ迷ったんだけど、ひとまず下の写真のような赤い屋根のかわいい家にすることで一件落着。みんながいつでも気軽に遊びに来られるような、あったかい感じにしたつもり。

さて、引っ越しをしてもメニュー内容はおなじみのまま。人気集中のファンダムに掲載したゲームプログラムのダウンロードのサービス(無料)や、めいおう星通信などもますます充実、というわけ。これからのMファンを生かすも殺すも、みなさんのご協力しだい、ぜひ今後ともよろしく／

MSX・FAN・NETへようこそ！

➲『A1クラブ』に建ったMファンの建物。赤い屋根がかわいい／

➲Mファンの建物の中に入るといつものメニュー画面になるのだった

遊・アクセスガイド（リンクス内のイベント情報）

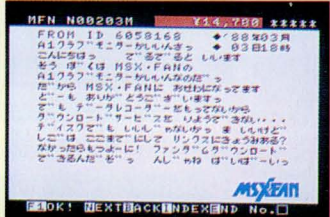
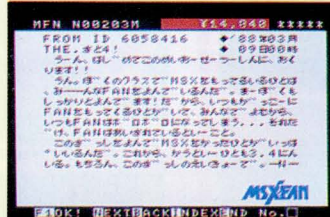
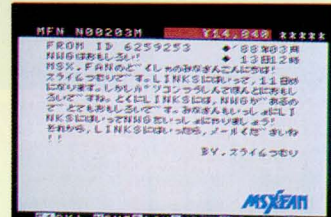
毎金曜 夜9時	**●NWG『A1レーシングクラブ』チャンピオン勝ち抜き戦** 毎週金曜日に人気NWG(ネットワークゲーム)『ミッドナイトラリー』と『A1グランプリ』を開催。『ミッドナイトラリー』は5/13、27日に。『A1グランプリ』は5／6、20と6／3。好評につき、先月にひきつづいて今月も『A1クラブ』で実施。今月はいったい誰が栄光の座に輝くか!?
5／28	**●NWG『ガーリーブロック』ランキング大会** それぞれ違った機能をもつパーツを組み合わせて自分のオリジナルロボット「ガーリー」を作って敵と戦うというのが『ガーリーブロック』だ。この敵というのが、じつはたんなる敵キャラではなくて、こいつもどっかの誰かが組みたてた「ガーリー」なんだ。見知らぬ人と話ができるのが通信なら、こんなふうにやっぱり見知らぬ人とゲームできちゃうというのも通信、というわけだね。これはその「ガーリー」たちによるランキング争いだ。上位の「ガーリー」には、もちろん賞品が用意されている。ぜひ、挑戦／
開催中	**●A1クラブ・オンラインAVG『竜宮帝国の逆襲』** 先月号で紹介したオンラインのアドベンチャーゲームだ。『A1クラブ』の街の地下、奥深くにさらわれてしまった、おとひめさまを救出するのがゲームの目的。地下迷路には、イカやタコなどの敵、不思議なおじいさんやカメなどの味方がキミを待っている。話しながら情報収集しつつ、敵と戦いながら先へ進もう。グラフィック対応のリンクスでなければ味わえない、新しい通信の世界なのだ／
その他	**●NWG『ディーヴァ〜ドクターアマンドラ〜』ゲーム大会** 超人気のシミュレーションゲームの『ディーヴァ』が、通信用に衣替えしたバージョンがこれ。自分が戦う相手は、もちろんオンラインでつながっているどこかの誰か。ゲーム参加は同時に8人まで。自分以外の7人を敵にして戦うのもよし、誰かを味方にして2対6で戦うのもOK。すべて、チャットをしながら決めていく。本格マルチプレイNWGは、リンクスでしか遊べない／（日程などの詳しいことはリンクス内で、お知らせします）

MSX・FAN・NET

引っ越ししたMファンのコーナーでも、引きつづき自由なおしゃべりのめいおう星通信をやってる。できるだけたくさんの人のメールを掲載したいので、これからもよろしくね。

今月は3つ。いずれも新人からの初メール／

■MSX・FAN・NETのメニュー

The LINKS ゾーン・メニュー ── A1クラブ ── MSX・FAN・NET ┬ ファンダムプログラムサービス（掲載プログラム提供）┬ プログラムダウンロード
　　└ プログラムマニュアル
└ コミュニケーションボード ┬ ふせ字ウルテク
　　├ ゲームQ&A
　　├ 新作ゲーム情報
　　├ プログラムQ&A
　　├ めいおう星通信
　　├ 前号までのアフターケア
　　└ 次号のお知らせ

➲早くダウンロードのサービスが受けられるといいね！

➲みんなに愛されて、Mファンはとてもシアワセ！

➲NWGって、ほんとに最高だね。もう全部体験した？

THE LINKSについての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（NGA）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8F 日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-211-3441

発売中

夢と冒険のあふれるファンタジックAVG

Seilane セイレーン

マイクロキャビン
☎0593-51-6482

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

エリア1～2 魔王パズルの影がプリルと森の動物にせまる

冒険好きなトビネズミの少年プリルが、妹を魔王の手から救い出すコマンド選択式AVG。ゲームの世界は8つのエリアに分かれている。

ある日、行方不明の妹クリスを探す旅の途中で、プリルはセイレーンの森にさしかかった。そして中にある広場で、生きたまま石像にされた数多くの動物たちを発見した。さらにその足元に、クリスが持っていたブルーの宝石「セイレーンの聖石」が落ちているのに気がついた。そして森の長老であるモルグじいさんから、それがパズラードに住む魔王パズルの仕業であり、クリスも、パズルに捕らわれていることを知り、プリルはパズルを倒すことを決意した。

主人公プリル

⬅20センチの体いっぱいに勇気をつめこんだような少年。妹を探して旅をしている

クリス　パズル

⬆魔王パズルと、プリルの妹クリス。クリスは、セイレーンの森を平和に導く力を持っていて、そのせいで魔王に捕らわれてしまったのだ

⬆これがクリスの持っていた不思議な宝石

⬅石像になった森の動物たち。なにが起こったのだろうか

生き残った動物たちの協力を得ながらパズラードに向かうプリルの前に、4つの耳を持つウサギ、時間管理人のポトムが現れた。そしてパズルは明朝きっかりに、クリスをわがものにするだろうと言うのだ！　タイヘンだ！　なんとか森に平和を、そしてクリスをとりもどさなくちゃ。

時間管理人ポトム

⬅セイレーンの時間の主。プリルにさまざまな情報をくれる

モルグじいさん

⬆ブキミの森のはずれに立っている、物知りのおじいさんだ

プリルを助ける動物さんたち

⬆小川で出会う、親子のカエル。ハイジャンプの技を教えてくれる

⬆キツツキからは、事件の情報と木の実を手に入れられる

⬆森の中で苦しんでいるやまあらしくん。親切にしておくこと

⬆ビーバーさんには、いろんな物を細工する技術を教わる

エリア3 天上界フェアメルでのセイレイさんのメッセージとは

↑いつも思わせ振りなことを言うポトム。セイレイさんて、どこにいるのさ

ポトムのアドバイス(?)でセイレーンの天上界、フェアメルにやってきたプリルは、そこで金色の髪を持った美しい女性、セイレイさんに出会った。

セイレイさんによれば、クリスは、セイレーンを平和に治めることのできる唯一の者であり、彼女を助けようとするプリルの旅は、パズルの妨害のために、困難をきわめるだろうということだった(前途多難だ)。そしてセイレイさんは、セイレーンが元の平和な世界になることを祈りながら、プリルに魔法の鏡をたくすのであった。

↑セイレイから授けられた魔法の鏡は、後半になって、プリルの危機を救う重要なアイテムだ

セイレイ

↑フェアメルに住む美女。プリルにメッセージと魔法の鏡を与える。名前のとおり精霊なのかもね

ユニコーン

↑セイレイの使いのユニコーン。彼もまた、プリルに重要なアイテムを1つ授けてくれるのだ

は～いセーブの時間

ゲームを途中でセーブしたいときには、コマンドの中の「呼ぶ」を選択して「セーブうさぎ」を呼び出せばOK！ ただし状況によっては、なぜかしら彼が現れないことがあるので、そのときはあきらめよう。

↑ひょうきん者のセーブうさぎ。ゲーム中にも登場する

エリア4～5 パズルの刺客を倒せ

フェアメルから無事に帰ることができても、ここからがゲームの後半にさしかかる危険な場所なのだ。ここは地底メイズになっていて、知らないうちに引きこまれてしまう(というか、ここをクリアしないと先に進めない)のだ。とまどう間もなくプリルの生命をねらうパズルからの刺客が、つぎつぎと襲いかかってくる。突然進路を阻むモグラや毒針をふりかざすサソリ、そして最も怖い凶暴で巨大な大トカゲ。敵の数は多くないが、絶体絶命ギリギリの闘いをくぐりぬけなければ、クリスを救い出すことはできないのだ。

↑最初の強敵はサソリ。一度は、その毒針をくらってしまうだろう

↑やたらにでっかい大トカゲ。武器をまちがえなければ大丈夫だね

↑コブラは手強い相手だ。あせらず、じっくりかまえていこう

※画面は開発中のものです。

そして冒険は続く エリア6～8の名場面ピックアップ

強敵テンとの対決、決死の大水柱突破、そして人間の少年ラトクやかずかずの動物たちとの出会いなど、プリルの旅はどんどん続いていくのだ。はたしてプリルは魔王パズルを倒し、クリスと再会することができるのだろうか……。

↑協力者になったモグラの助けで、地底メイズを脱出

↑終盤に登場のバクのパック。夢の中に入りこめる

↑パズルを倒し、クリスを救い出したプリルの笑顔。かわいいでしょ♡

↑人間の少年ラトクは、プリルと同じ勇気ある少年だ

ラブコメの世界にとけこめる新感覚アドベンチャー

陽あたり良好！

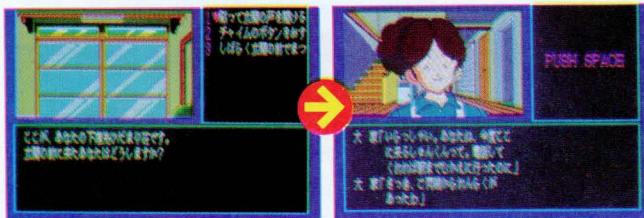
東宝
☎03-591-4557

媒　体	3.5 2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	5,800円

ひだまり荘、バス・トイレ共同 まかない付き、陽あたり良好

テレビやマンガで大人気の『陽あたり良好！』を題材にした、コマンド選択式のアドベンチャーゲーム。

明条高校に転入してきたキミが、下宿屋「ひだまり荘」に引っ越してきたところからゲームが始まる。最終目的は行方不明になった「ひだまり荘」のマスコット、ネコのタイスケを探すことだけど、その目的自体ゲームがある程度進んでからじゃないとわからないようになっている。タイスケ失踪事件に遭遇できるかどうかは、登場人物達との日頃の付き合いかたが決め手になるのだ。「ひだまり荘」と学校を往復しながら、出会ういろんな人と仲良く行動できるようになれば、きっといい結果が得られるはずだよ。

とりあえず、スタート地点の下宿の仲間とコミュニケーションを取って、はやく友達になろう。

↑ここが「ひだまり荘」の玄関だ。とりあえずチャイムを押してみよう

↑にこやかに出迎えてくれたのは大家の水沢千草さん。これからよろしくね

関さん兄妹

関　圭子

↑クラスメートの美少女。「ひだまり荘」のみんなの親友なのです

関　真人

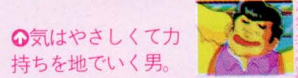
↑「明条高校」の先輩で、圭子ちゃんのお兄さん。とても妹想いで、圭子ちゃんに何かあると姿を見せることがある。野球部のエースでキャプテンもしている青春野郎だ

ひだまり荘の住人

高杉　勇作

←スポーツが好きでわりと硬派な熱血少年。応援団に所属

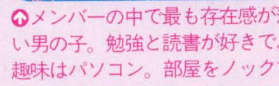
岸本　かすみ

←大家さんの姪。アメリカに彼氏がいるかわいい女の子

美樹本　伸

↑ハンサムだけど力いっぱいスケベ。ゲームの鍵を握る重要人物だ

有山　高志

↑気はやさしくて力持ちを地でいく男。すごいくいしんぼうで、いつもごはんのおかまをからっぽにする

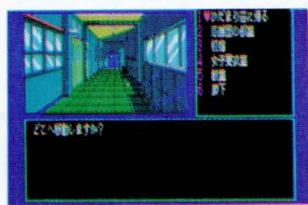
中岡　誠

↑メンバーの中で最も存在感が薄い男の子。勉強と読書が好きで、趣味はパソコン。部屋をノックすると「読書のじゃまをしないでくれ」という真面目なやつなのだ

水沢　千草

↑自称「若く美しい」大家さん。いろんなことを教えてくれる女性

下宿や学校で、仲間との友情を深めよう

ゲームを進めていくうえでいちばん重要なのはみんなの信頼を得ること。だから意味もなく冷たくしたり意地悪をしてきらわれちゃうと、いきなりゲームオーバーなんてことになる。相手の性格や趣味なんかを観察しつつ、ときにはハンバーガーをおごったり、参考書を貸してあげたりするとやがてみんなはキミにプライベートな相談をもちかけてくるぞ。そうなったら悩んでいる仲間をほっといてはいけない。真面目に相談にのってあげようね。ラブレターを渡してほしいなんて頼まれたら、こころよく引き受けてあげよう。

「明条高校」もゲームの大切な舞台だ。とくにグラウンドや廊下では圭子ちゃんと仲良くなるチャンスがあるから、いろいろと話をしよう。デートに誘ったりできるし、思わぬ事実を発見できるかもしれないぞ。

⬆学校内はみんなと話をするチャンスが多い。放課後にこまめに歩きまわるといいみたいだ

⬆グラウンドで圭子ちゃんに会った。デートに誘っても怒らないかなぁ～

こんな事件もあります

⬆応援団の部屋の前で伸に呼びとめられた。いい所ってどこだろう

⬆行き着いた先は女子更衣室。えっ、のぞくって？

⬆勇作に相談をうけた。ボクもかすみちゃんのこと好きだしなぁ～

⬆やたっ！　圭子ちゃんが着替え中。でもやばいよな

⬆あれっ！　着替え中だったの？事故です、ゴメンしてちょうだい

⬆いきなりかすみちゃんに見つかってしまった。まずいよなぁ～

ちょっとお部屋を拝見

⬆これがキミの部屋。怪獣やアイドルのポスターにパソコンが1台。ラジカセに本棚……。高校生らしい部屋だね

⬆伸の部屋には天体望遠鏡が置いてある。本人は星を観測するためと言うけど、本当は違う目的に使っているのだ

⬆かすみちゃんの部屋は女の子らしい。あんまりジロジロのぞいちゃ悪いから外で話をしようかな！

⬆勇作の部屋はトレーニング器具があって、いかにも男の部屋ってかんじ。ふだんはあまり部屋にいないみたいだ

タイスケを探し出してハッピーエンドをめざせ

このゲームにはエンディングのパターンが何種類かある。ちゃんとクリアできれば下の写真（真のエンディング画面）が見られるのだ。突然いなくなってしまったタイスケを見つけることができれば、きっとハッピーエンドを迎えることができるよ。

➡勇作が拾ってきた子猫。いたずらもので、いつのまにか姿が見えなくなってしまったのだ！

⬅並んで記念写真を撮るエンディング。みんなに好かれていれば、バッチリ撮れるはず！

発売中

魔洞戦紀の続編だけど前作以上のスケールなのだ！

勇士の紋章

ディープダンジョンII

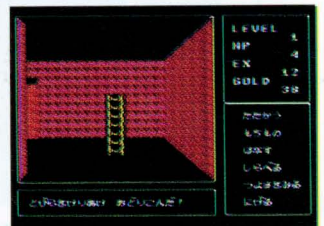
スキャップトラスト
☎03-486-8127

媒体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
セーブ機能	内蔵S-RAM
価格	6,800円

3D迷路でモンスターと戦うだけではない!

ダンジョンの魔王ルウを倒し、ドールの街に平和をもたらした勇剣士ラル。彼のことを人々は忘れ、平和を当然のこととして生活していた。しかし、魔王ルウは復活してしまったのだ。再びドールの街を救ってくれる勇者はいないだろうか。というお話。

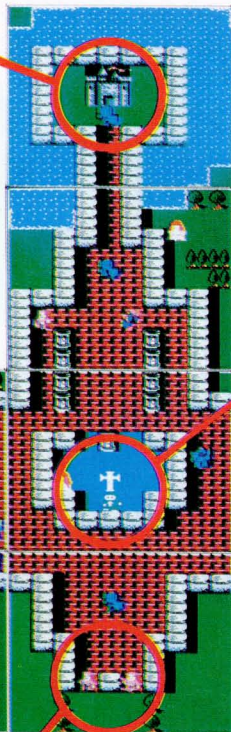
前作『魔洞戦紀』をクリアしたときに出るパスワードを打ちこんでプレイすれば、ゲームの進行がかわることが大きな特徴。もちろん『勇士の紋章』単独でもプレイできるけど、前作から継続してプレイしたほうが楽しさ10倍って感じかな。

3Dのダンジョンでモンスターと戦い経験値を上げて、アイテムを集めて秘密を解く、いわゆるRPGという基本設定は前作同様だけど、元々のファミコン版にもなかった地上の2Dマップが付いた。この地上マップがかなり広くて、登場人物も多いのだ。そして、ダンジョン内での行動によって地上の状況が変化するのがおもしろいところだ。

↑ここは地上1階。目の前には下に降りるためのハシゴのように見える階段、左に道は続いていて、すぐそばにまたとびらがある

ドールの街

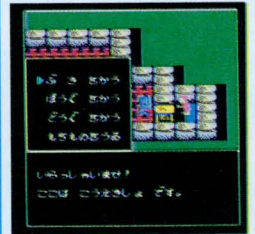
スタート地点。体力回復や、解毒、武器防具調達をするベースキャンプのようなもの。ヒントも得られる。

城

ここが、ルウに占拠されてしまった。中にはモンスターがうじゃうじゃとはびこっている。地上4階、地下4階の全8階建てのダンジョンだ。まずは上に登っていく。

神殿

HPの回復と解毒ができる。傷の深さによって値段が違うのが合理的？　また祈りをささげるということもできる。これはあるアイテムを持ってないと効力がない。

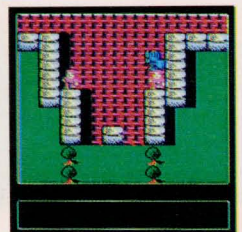
↑ゴールドがないときは治療してくれないよ

交易所

↑売値は買値の半額になってしまう。たとえ新品でも

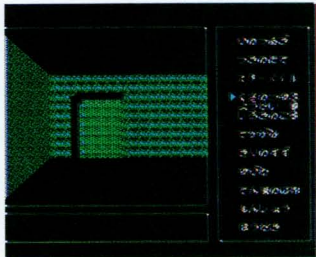
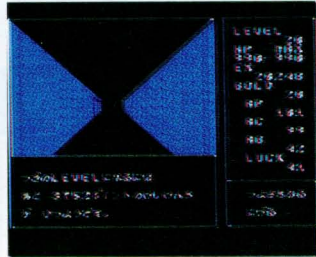
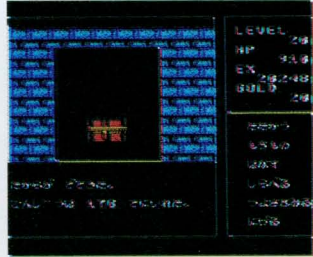
武器、防具、道具を売ったり買ったりするところ。オノ、細身の剣、ヤリ、肩の盾、革のヨロイ、くさのつゆ、死の杖などなど。値段は20ゴールドからいろいろ。

門番

街の出口をふさいでいるやつら。外に出たくても出られない。ただし、前作クリアのパスワードでプレイすると……。

↑話しかけてもとおしてくれないの。いじわる！

↑前作から継続してやるとこんなにいいことがある

RPGなんだからこんなふうに攻略すれば…

武器や防具を買って、そのあと忘れずに装備したら、地上1階に入る。出口付近でうろうろして弱い敵をたくさんやっつけ、HPが少なくなったら、街の神殿に戻って回復してもらうというようなことを、くり返していればレベルがどんどん上がる。ただし、ゴールドがたまらない。前作と違いモンスターはゴールドを出さなくなったのだ。そこで宝箱を探しださないといけない。ゴールドをためてより強い武器や防具を装備しよう。レベルを上げゴールドをためたら、つぎはアイテム探しだ。特に便利なのが手鏡。自分の周囲のマップを表示することができる。

最強の装備で必要なアイテムはみんなある。レベルはまだ上がる

つぎのレベルまでどれだけ経験が必要かを教えてくれる

宝箱の位置をおぼえて、ゴールド集めを何度もやればすぐリッチマン

この範囲を手鏡で見られる。撮影してつなげればマップになる

多種多彩なモンスターの特徴をつかめば楽？

出てくる出てくる。モンスターは30種類以上いる。人間が魔力でモンスターになりさがったヤツや、生物出身のヤツ、幽霊のようなヤツ、無機質なヤツなど、おどろおどろしいのがいっぱい。

地上1階から地上4階、地下1階から地下4階と先に進むほど強いモンスターが出てくる。いきなり地下へ行っても歯が立たないぞ。

ナメクジが巨大化した。ネバネバする

たまに猛毒をはくので注意しよう

闇に光る眼と低いうなり声が特徴

鋭い針と大きな羽で攻撃してくる

戦士の白骨死体が魔法でよみがえった

歴戦の勇士のなれのはて。すぐ逃げる

お金に目がない。逃げ足が速い

火をあびせると消えてしまうみたい

宝箱のように見えてじつはモンスター

死の杖を持っていて魔法で攻撃する

ハエが巨大化した。こいつも猛毒をはく

古代ギリシャの半獣半人のモンスター

魔王の妖気をあびて手下になった

動きはにぶいけど、毒が強力だ

ドールの街の外には何がある？

ふんいきは『シャロム』のような感じの地上の2Dマップ。歩いていても敵とは出会わなかった。うろうろしている人々に話しかけると、ダンジョン内のことについてヒントをくれる。

橋が壊れてしまっているところがあり、いかにも向こう岸に何かがありそうだ。カンタンに橋を直すことができるので、試してみよう。

木がじゃまをして最初からすべてのマップを見ることができないが、ダンジョンでの行動で何かが起こる？

女の子が橋について教えてくれた。どうでしょう？

木がじゃまで泉にはさわれそうにないなあ

発売中

AI(人工知能)感覚のパズルシミュレーションゲーム

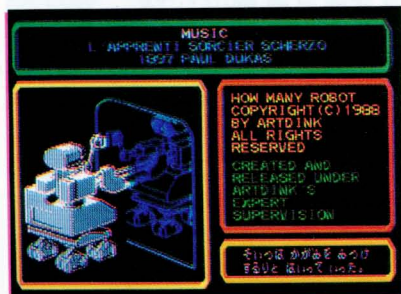
アートディンク
☎0474-77-7541

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

鏡の国の爆弾をはずせ!

ある日、届いた木箱を開けてみると、中にはかわいいロボットが入っていた。鏡を見つけると、ロボットはその中にするりと入っていった……。

軽快なBGMで始まるこのゲーム、キミはロボットとともに、鏡の国に仕掛けられた時限爆弾を時間内に処理しなければいけない。

ロボットはキミが操作したあらゆる行動パターン(動作、物の上げおろしなど)を項目別に分類し、記憶していく。そして似た状況や地形に遭遇したとき、記憶している行動を思い出し、どう動けば最もよいかをロボット自身が判断し、実行するのだ。たとえば、ロボットが障害物とぶつかったとき、左に曲がるように動かすと、次からは障害物にぶつかれば勝手に左に曲がれるようになるわけだ。

↑「鏡の国の爆弾をはずしに、ロボットは鏡の中へと入っていった」という設定だ

鏡の国はこうなっている

右側

ロボットの動きはIQに、物の上げおろしはカルチャーAに、行き止まりなどの複雑な処理はカルチャーBに数値化される。メインメニューのそれぞれのキーはそれまでの数値を抹消できる

ロボット

ロボットはテンキーまたはカーソルキーで4方向に動き、スペースキーで物の持ち運びができる。また光がエネルギー源なので、暗闇の中はパワーの消費が激しく、エネルギーの補給ができない。補給するためには、光の中で停止すればいい。

左側

メイン画面。ロボットが上下に動くたびにスクロールする。画面の黄色い部分が光の当たっている部分で、それ以外の部分が暗闇なのだ。鏡の国は全部で9面あり、それぞれ1つずつ時限爆弾が仕掛けられていて、時間切れかエネルギー切れになるとゲームオーバー。

明るいところは操作して暗いところはロボットまかせ

鏡の国には光の当たる部分とそうでない部分がある。ロボットは明るいところでは自由に操作できるが、暗闇の中では制御不可能(物の取りはずしは可能)となる。つまり、暗闇ではそれまで学んだ行動パターンをもとに、ロボット自身が次の行動を考え、実行していくことになる。

明るいところ

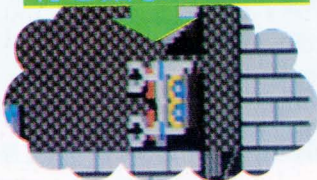
↑明るいところではロボットに多くの動作をさせておくこと

暗いところ

↑暗闇ではただ行方を見守るしかないのだ。がんばれ!

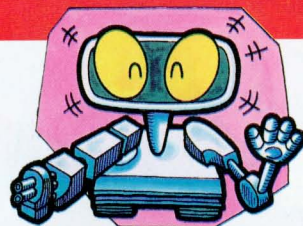
↑念願のクリア。ロボットよ、オレのしごきによく耐えてくれた

また、ロボットは暗闇の中で行き詰まると、キミのほうを見つめてきて、そのときは、1度だけロボットの向きを変えることができる。自分の思い通りにならないと怒るのはまちがい。うまくいかないのは教え方が足りないからだ。

行き詰まったヤツ

↑キミに向かって困りはてている顔をするのがなんともいじらしい

↑ロボットはよろこび、かけずりまわり、結果を見せておじぎする

鏡の国のMAP1とアイテムを紹介しよう

いちばんやさしい面。まず光の中でできるだけ動いてIQ値を高めておこう。60もあれば暗闇も難なく通れるはずだ。ただし、IQが高すぎると、ロボットが行動を複雑に考え、単純なところも迷うことがある。また暗闇ではすぐにパワー切れになるので、光の中で十分充電しておこう。

時限爆弾
これを取りはずすのがこのゲームの目的。ここまでの道のりは遠い

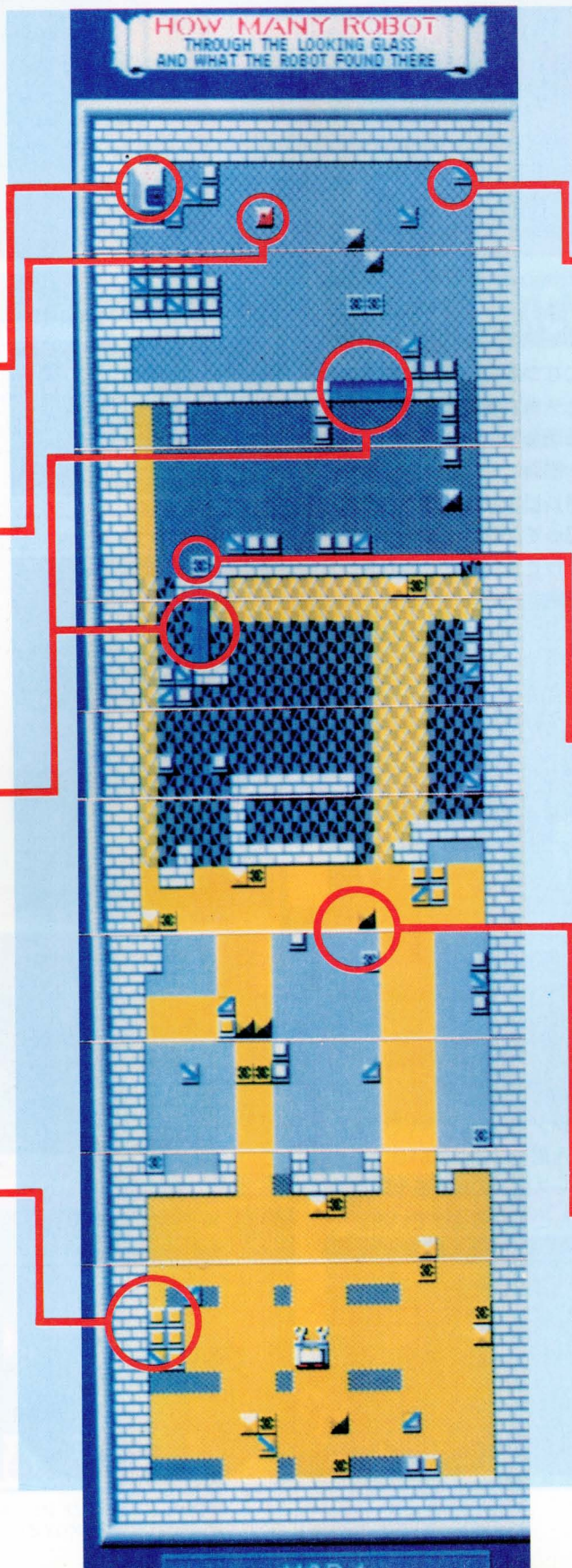
爆弾処理装置
これを、時限爆弾の中に入れたら1面クリアとなるわけだ

ミラー
ロボットだけなら通れるが、物を持つとダメ。また光も通さない

一方通行のミラー
どちらかの一方通行だということだけで、あとはミラーと同じ

ポッド
単なるじゃまものでしかないのだが、上手に使えば敵をかこめる

敵キャラのトリプル。エネルギーをすいとる

ポッドで囲って身動きできないようにする

リフレクタ
光の反射装置。暗くないと持ち運びできないのでたいして使えない

2つのリフレクタ、いやなとこにあるなあ

こんなときは光をうまく近づけるのがいい

このバッテリと奥のランプは大変動かしにくい。1面ならIQが高ければ強引に進むことができるが、2面以降は危険。明るいところで同じ地形を作り、動かしてみるのが無難だ

ランプとバッテリ
2つが接しているときだけ光る。光の道が広がるように考えよう

まん中のランプとバッテリを動かすと…

ほら、光の道が広がって動きやすくなった

ジャレコ
☎03-708-4820

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価　格	8,500円

本物の野球ぽいふんいき

2つのモードがある。ペナントレース編は、12チームの中から1チーム選び、11チーム相手に132試合戦う。132試合終わるまでに80勝すれば無条件に優勝となる。12チームは実在のプロ野球の球団とそっくりだけどちょっと違うというありがちな設定になっている。VS編は2人対戦モード。先ほどの12チームのほかになつかしの選手で構成されたチームを加えた13チームから選んで対戦する。

画面はセンター方向からのテレビ中継ふう場面、打球を追ってスクロールする場面、そしてスコアボードの3つで構成される。守備はコンピュータがやってくれるけど自分で操作することもできる。音声合成もたくさんある。

9通りのスイング

アウトコース高め

ど真ん中

インコース低め

ピッチャーが高低、左右を投げわけるのに対し、バッターも9とおりのスイングができる。上はその中の3つ

ニギヤカなスコアボード

⬆バッターが打席に立つたびに、守備位置まで紹介する

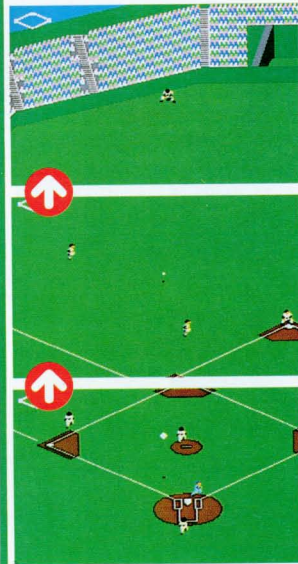
⬆ピッチャーを交代させると、リリーフカーで登場しちゃう

⬆ホームランのデモ。ピッチャーはくやみ、バッターははしゃぐ

フルスクロールするグラウンド

⬇打球が飛ぶとグラウンドを真上から見た画面になり、ボールを追ってスクロールする。慣れないうちはコンピュータに守備をやらせよう。下は左中間ヒットの場面

選手の個性が絵に出てる

1チームにはピッチャー12人、バッター18人の合計30人のデータが入っている。先発メンバー9人以外に21人も控えがいる。選手の個性は成績のデータだけでなく、グラフィックでも表現されている。黒人選手は色が黒いし、アンダースローのピッチャーはちゃんと下から投げている。

Lチーム・キヨマー

⬆豪快な空振り。のようにみえるのは、名前のせいだろうか？

Gチーム・シロマテ

⬆このスタイル！　これは夏から秋に強いあの選手だね

Osチーム・アキヤン

⬆おじさんにしかわからないこの選手。なつかしさに涙する？

Gチーム・ウワタのフォーム

ぶつぶつで有名なこの選手をピックアップした。右投げオーバースローのピッチーはみんなこのフォーム。キャッチャーのサインにうなずいてから決めのポーズまでを見て！

5月21日発売予定

謎解きに頭をかかえ、決死の戦闘にドキドキする！

Ultima ウルティマ
～恐怖のエクソダス～

ポニーキャニオン
☎03-221-3161

媒　体	メガROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵S-RAM
価　格	6,800円

だれでもすぐにプレイできる

ファミコンの同名ゲームのMSX2版。ストーリーはパソコンの『ウルティマIII』がもとになっている。いまにも目覚め、平和な世界「ソーサリア大陸」を闇に閉ざそうとしている悪の根源「エクソダス」を封じこめるのが目的。

キャラは、特徴のある5つの種族、11の職業（男の職業7つ、女の職業が4つ）、そして4種類の能力の値を決めて作る。これには経験が必要なので、初めてプレイする人のために、各職業のキャラのサンプルから好みのキャラを選んでパーティを組めるモードが用意されている。

冒険の感じは写真にまかせる。ファミコン版の攻略本などには目もくれずにプレイすると、謎が解けるごとにハッピーになれる。

独特な戦闘シーン

⇧たくさんのモンスターがうろついている。パーティのだれかがぶつかると……

⇧画面が戦闘シーンになる。逃げ出すことはできない。やるかやられるかなのだ！

⇧モンスターを全滅させると宝箱が現れる。取るときはワナに注意

さくさくキャラクタ作り

⇧すべての職業のキャラのサンプルが付いていて、そのまま使える

4人のキャラでパーティ編成

⇧4人パーティで冒険開始。ロードブリティッシュから目的を聞く

⇧冒険はお城の前から始まる。キャラのネーミングはウルティマIVの影響です

レベルアップやセーブはお城、買い物は町で

⇧お城のなかにあるセーブデパート。ここでゲームセーブするのだ

⇧レベルを上げてくれるロードブリティッシュに話しかけているところ

⇧ロイヤルシティの町の食べ物屋。町にあるお店の主人に話しかけて買い物する

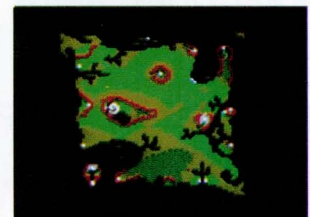
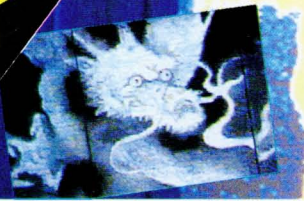
ダンジョン内は3D画面

⇧ダンジョンのなかは3D画面。マッピングしないと迷うぞ

⇧ダンジョンには泉があったりする。しあわせな泉と毒の泉がある。

ムーンゲートでワープ

⇧月の満ち欠けによって出現するムーンゲート。入るとワープする

アイテムでマップ表示

⇧ソーサリア大陸の全体マップ。とあるアイテムを使うと見られる

ボーステック
☎03-407-4191

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

関ヶ原の合戦で西軍豊臣を勝利に導く、忍者

時は龍虎5年1月1日。関ヶ原の合戦の3年3か月前がこのゲームのスタート時間だ。この間に豊臣の率いる西軍のために、忍者として全国各地であらゆる工作活動をしなくてはならない。ちょっと大河ドラマぽいシミュレーションという感じだ。ポイントは何もしないでいても時間はたっていく、ということ。「いつ」何をするかが重要だ。

こんな画面がいくつも！

いずれこのどちらかが全国統一をするのだ

最初はすこし不利な状態でスタート

こうすれば勝つ、という方法とポイント

西軍が徳川率いる東軍に勝つには、大阪城に集まった情報や、各地に潜んでいる味方の情報をもとに待ち伏せをして、軍資金や密書などを奪い取って敵の行動を未然に防がなくてはならないのだ。しかも敵が行動を起こすその時期までの間にも、同盟国に献金したり、敵の城や忍者屋敷に忍びこんで金子(お金のこと)を奪い取ることも必要だ。でも、いちばん効果があるのは帝の勅旨(天皇の絶対意見)。これがもらえるとラクなんだけど、金子もかかるのだ。

その一　情報を聞いて

情報は最初にこの大阪城内で手に入る

待ち伏せして

情報によって知った時期に待ち伏せ

勅旨を奪う！

敵と戦ってようやく勅旨を発見したぞ

その二　情報を聞いて

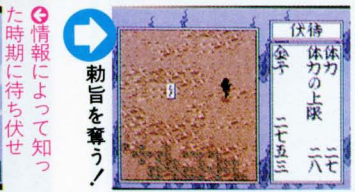
マップモードで、情報が耳に入る

行動すれば

勝ち

敵から金子を盗み取ったり、味方に献金したりすると……

しなければ

負け

無視しちゃうと同盟国が減ってしまう

その三　帝と話そう

4～5万の金子がないと門前ばらいだ

勅旨が出た！

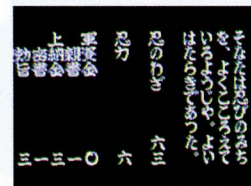
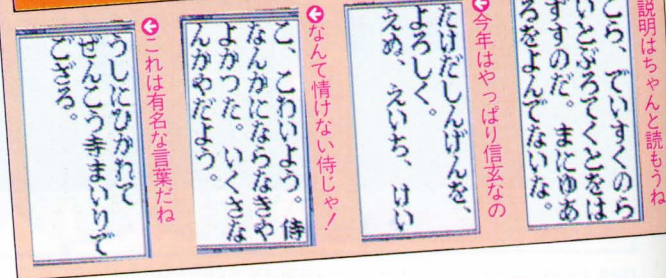
京を出るときにこんなメッセージが

その効果は

2回の勅旨でこんなにいい結果に！

はたして結果はいかに……?!

関ヶ原の合戦の勝敗結果と、忍者としての働きが最後に評価される。いかに多くの敵の工作を妨害し、戦で同盟国を勝たせるように働き、勅旨で敵国を寝返らせたがポイントになる。成績がいいと真のエンディングだ！

忙しく働けば、それなりのよい結果が……

働きがよいと、成績表を見るのも楽しみ！

単調な町人の中にもこんな個性が。楽しいものを集めてみたよ。

説明はちゃんと読もうね

今年はやっぱり信玄なの

なんて情けない侍じゃ！

これは有名な言葉だね

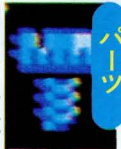
ギャグ満載のデュアルシステムゲーム登場

(株)日本テレネット
☎03-268-1159

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	6,800円

シリアスとギャグが同居したストーリー

目的は8つに分かれたシャトルの修理

宇宙史上最強最悪の生命体「サジリ」が閉じこめられている磁界幽閉シャトルがバラバラになってしまった。エスパー、アーク・ジェス・ライヴァーは生命体サジリの復活をさけるため、8個に分裂したシャトルを修理するためのパーツを回収しに出かけた。目的はそれだけではなく、シャトルの分裂と同時期に消息をたったリアンナ王女も探し出さなければならないのだった。

↑これを集めてシャトルの修理

基本的にはアクションゲーム!

ゲームは、7つの惑星と1つの異空間の全8ワールドからなっている。基本的には、敵を倒して進むアクションゲームだ。「基本的には」というのは、このゲームは、デュアルシステムゲームといってアクション、ロールプレイング、アドベンチャーをそれぞれ独立してあわせ持った新ジャンルのゲームだからだ。アクションシーンからプレイヤーの意志でRPGモードへ入ったりできるのだ。

←ライフ回復には風呂。敵なんて知らんぷり

↑右へ進むアクションシーン。敵は突然出てきてぶつかってくる

惑星は2ステージ構成で、前半がアイテムなどを取るステージ、後半が情報などを集めるステージだ。そのあと各惑星のボスとの戦いがある。

ステージの切れ目にはビジュアルシーン

いわば、ここがアドベンチャーの部分。ステージとステージの間にビジュアルシーンがある。ここでの情報をしっかり聞いておくのが大切だ。秘密が明かされていくぞ。

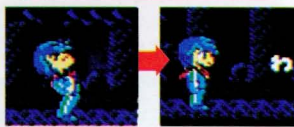
←ビジュアルシーンでは謎が着々と解ける

攻撃手段は声わわわわ!!

ゲーム中にメインとなるのはやっぱりアクション部分。

ここでは、パーツを集めるのが主な目的。ただし、中間のビジュアルシーンへの入口やボスキャラとの戦いに入るのもここからで、するべきことはとても多い。

むかってくる敵と戦いながら右へと進むわけだが、キミの攻撃方法は声。「わ」という声を発射して敵を倒すのだ。なお、この攻撃方法には通常のパワーボイスとパワーアップのたびに強力になるサイキックボイスの2通りがある。

パワーボイス

↑パワーボイスはトリガーを押してはなすまでが長いと強力になる

サイキックボイス

→ぐぐーっとそりかえって!

↑最初はこのくらいの「わ」

↑パワーアップするとこんな!!

「RPGする」なんてモードもある

アクションシーンで選ぶとコマンド選択式のRPGモードになる。ギャグがいっぱい。

←アクションシーンで選ぶとウインドウが出てRPGモードに

←「たかる」してみた。「やなこったとはしつれいなヤツ!

←「おだてる」したらヒントを教えてくれた。マメに聞こう

←えーい、戦ってしまえ。戦い方もアクションシーンとは違う

←Bアタック!分身のようなものが飛んでいくのが美しい

←敵はなぜか豆腐で攻撃。すごい顔してるけど痛いのかなあ?

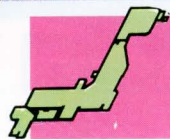
←しまった攻撃をミスった。こういうこともあるんだ。つらい

←敵は死ぬとき意味不明のセリフを残してやられる。変なヤツ

FAN・NEWS

麻雀に勝って全国の美女のエッチな姿を見よう

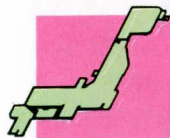
日本物産
☎06-351-3841

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	コンティニューのみ
価格	6,800円

全国8地区の強豪雀士を倒して日本一になろう!

コンピュータと対戦する2人麻雀ゲーム。8人の雀士に勝つことが目的だ。8人にはそれぞれ強さがあり、ポイントで表されている。どんな手でもいいから、上がれば敵のポイントを減らすことができ、逆に敵に上がられるとこちらのスコアが減る。スコアが0になればゲームオーバー。

敵全員のポイントをたしても15しかないので、最低15回あがればラストまでいける。しかも、コンティニューがいくらでもできるので、1日でクリアするのもカンタン。

⇧どこの雀士からでも挑戦できる。ポイント1のヤツは1回上がるだけでクリアできるのでそれからいこう

⇧麻雀してるときの場面。どんな手でもいいし、コンティニューもあると思うと、ついラフな手作りになる

雀士は8人とも美女! しかも負けるたびに脱ぐ?

本当のこのゲームの目的はエッチな絵を見ること。敵のポイントを1つ減らすたびに、ごほうびのグラフィックが出る。服を脱ぐとどうなるか想像して、楽しみましょう。

サトウユウコくんのバヤイこうなる

⇧ぶりっこタイプの関東代表は下着姿になって

⇦2ポイント取るとこうなる。手で隠しているのがかえってイヤラシイじゃん

発売中

これ1本で2人麻雀と4人麻雀が女のコ付きで楽しめる

麻雀狂時代 SPECIAL

マイクロネット
☎011-561-1370

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価　格	6,800円

敵は7人の雀士。対戦相手を選んでスタート

女のコのグラフィックが見られる麻雀ゲームはたくさんあるが、2人麻雀と4人麻雀の両方を1本のゲームでプレイできるのはこの『麻雀狂時代』だけ。

4人麻雀を始めるときは、対戦相手を7人のクセのある雀士から選ぶ(2人麻雀のときはランダムに7人のうちの1人が選ばれる)。姿は右上の写真参照。

M・カトー……年令26才。血液20W40型(編集部注：おいおいモーターオイルじゃねぇだろう)。打ち方：オーソドックス。

J・キタコー……年令26才。血液A型。打ち方：とにかくホンイツ好き。ソメ職人と呼ばれる。

小沢志保……年令22才。血液AB型。打ち方：チートイツからくずれたトイトイが得意。

B・モンロー……年令25才。血液B型。打ち方：オーソドックスで強い。

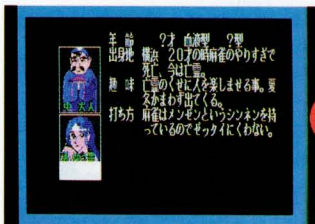
中森桃子……年令18才。血液A型。打ち方：トイトイが得意。

αポック……年令135才。血液?型。打ち方：タコ麻雀。ほとんどシロウト。

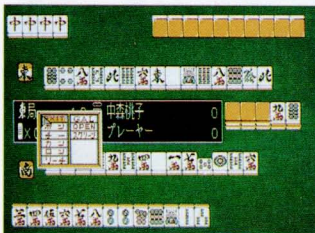
中大人……年令?才。血液?型。打ち方：麻雀はメンゼンという信念を持っていて、絶対に喰わない。

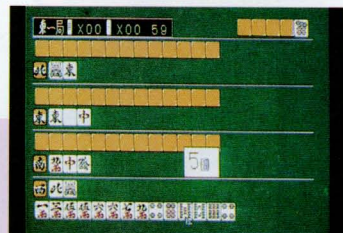
対戦相手を選ぶと、選んだ相手のなかからグラフィックを見たいコを選ぶ(男を選んだときは彼の関係者らしい女のコが代役)。

対局中は、相手の手牌(しゅはい)を開いたままで打てたり、「リーチ」とか「ソレダ(ロンのこと)」とか発声したり、なんとマウスで操作できたりする。もちろん、プレイヤーがアガれば選んだ女のコのグラフィックが見られる。ウインクするアニメがあったりしてなかなか楽しい。

4人麻雀モードで対戦相手を選んでいるところ。アイコンでホステスの女のコにイタズラできるぞ

相手のプロフィールが表示される

グラフィックを見たい女のコを選ぶ

2人麻雀の場合

ヒッカケリーチがけっこう決まる！

4人麻雀の場合

中大人が冗談アニメを出現させた

手牌を開かせて打っているところ

アガると見られる女のコのアニメ

グラフィックの始まり

ウインクしているところ

下着だけになってしまい

ブラをはずしておしまい

5月21日発売予定

FAM-NEWS

対局あり詰将棋(つめしょうぎ)ありの、楽しめる将棋ソフト

谷川浩司の将棋指南II

ポニーキャニオン
☎03-221-3161

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵S-RAM
価　格	5,500円

個性的な5人の棋士との対局

対局モードでは5人の棋士と戦える。棋士によって得意な戦法があり、
泥沼坊主……穴熊、四間飛車
自然大王……矢倉、居飛車
自在将軍……中飛車
ひげ仙人……三間飛車
谷川浩司……あらゆる戦法
となっている。どの棋士も1手1分くらいで指すので、待ち疲れてやる気をなくすようなことはない。

5人の棋士のうち、泥沼坊主からひげ仙人までの4人がそれぞれ関門になっていて、「待った」なしで勝つまで次の棋士とは戦えない。いやでもいろいろな定石がマスターできるわけだ。

泥沼、自然、自在、ひげ仙人と勝ち進めば、谷川浩司との名人戦五番勝負が始まる。ここで3回勝てば、谷川浩司から推戴(すいたい)状がもらえる。

↑泥沼坊主との対局。角交換のあと四間飛車から向かい飛車に変化

↑対自然大王戦は相矢倉になった。このあと四手(しで)角攻撃が決まった！

↑自在将軍は初手に5筋の歩を突いて中飛車の陣をとった

↑ひげ仙人の三間飛車。序盤戦はほとんど定石どおりに進む

↑名人戦第1局は向かい飛車だ。泥沼坊主との違いは中盤戦の強さ

↑第2局は相矢倉。名人は飛車を振ってきた。四手角は通用するか

3手〜11手詰の詰将棋40題

コンピュータに解かせるのではなく、プレイヤーが考えるタイプの詰将棋。詰められる側は谷川浩司(コンピュータ)が考えるので、プレイヤーは詰むまで王手をかけ続けるという仕組みだ。

問題は5分で解けたら6級の3手詰めから5分で初段の11手詰めまで。どれをとってもかなりの難問だ。対局モードと違って問題を選べる。

↑詰将棋の1問目は5分で6級の3手詰め。初手24銀成りが正解

↑コンピュータが同王と成り銀を取り、33銀成りで詰んだ

部分対局型の次の一手20題

次の一手モードでは、指し手を4とおりの候補から選んでコンピュータと対局する。

問題の盤面が表示されたら、始めの1手を選ぶ。すると選んだ指し手に応じてコンピュータが手を進める。7手ほど進んだときに、指し手の選び方によってプレイヤーの棋力を採点してくれる(1問につき最高100点)。

詰将棋をすべて解いてから次の一手に挑戦し、合計得点で棋力が5級以上と判断されれば、「谷川浩司の棋力認定証」がもらえる。

↑問題の盤面から状況を読みとって指し手を選ぶ

↑24歩に対して同歩と指してきた。3手目は45歩と指してみる

↑同歩ときたのでこちらは同桂。ここでこの問題での得点が出た

発売中のゲームを再チェック！

ON SALE

今号は3月15日から4月13日まで

発売中のゲームがちゃんと確認できれば……
という願いのもとにこのページができました。

協力：J&P町田店
★印付きはMSX2専用、(R)はROM版(D)はディスク版のゲームです。

3月

15日 ★東京女子高生制服を脱いだ図鑑

NEW SYSTEM HOUSE OH！(D)……………7,800円

➲制服を半分（？）脱いだ女の子が次々と現れるグラフィック集。女の子の絵は漫画家の内山亜紀先生が描いているのだ

18日 ボンバーキング／ハドソン（R）6,200円
……………➡4月号100ページで紹介

18日 ★王子ビンビン物語／イーストキューブ(D)7,800円
……………➡5月号106ページで紹介

19日 ★抜忍伝説／ブレイングレイ（D）7,800円
……………➡5月号108ページで紹介

29日 ★ガンダーラ／エニックス（D）7,800円
……………➡今月号6ページで特集

29日 ★ワールドゴルフⅡ／エニックス（D）7,800円
……………➡今月号20ページで特集

30日 ★カサブランカに愛を／シンキングラビット(D)7,200円
……………➡5月号94ページで紹介

4月

1日 ★殺人倶楽部／マイクロキャビン（D）7,800円
……………➡5月号96ページで紹介

2日 ★ヘルツォーク

テクノソフト(D)
……………6,800円

➲2人でも遊べるリアルタイムシミュレーションゲーム。仕切られた画面の左右にわかれ、攻撃しながら９ステージ中の敵前基地と敵本拠地を破壊するのが目的

2日 ★刑事(大打撃)社長令嬢誘拐事件／インフォマーシャル(D)6,800円
……………➡2月号108ページで紹介

2日 ★小林ひとみのパズル・イン・ロンドン

インフォマーシャル(D)
……………6,800円

➲アダルト女優の小林ひとみの写真がパズルになっていて、それを解くゲーム。難しいけど、完成した画面は見ものだよ

4日 ★忍者／ボーステック（D）7,800円
……………➡今月号104ページで紹介

5日 ★釣りキチ三平 ブルーマーリン編／ビクター音楽産業(R)6,800円
……………➡4月号101ページで紹介

5日 ★井出洋介名人の実戦麻雀／パック・イン・ビデオ(R)6,800円
……………➡5月号107ページで紹介

8日 ★マンハッタンレクイエム／リバーヒルソフト(D)7,800円
……………➡5月号98ページで紹介

8日 ★ラスタン・サーガ

タイトー(R)
……………5,800円

➲人気のあったゲーセン版からの移植。武器アイテムを取りつつパワーアップし最終の７ラウンドにいる敵のボスを倒すのが目的というアクションＲＰＧだ

8日 ★陽あたり良好！／東宝（D）5,800円
……………➡今月号96ページで紹介

8日 ★勇士の紋章 ディープダンジョンⅡ／スキャップトラスト(R)6,800円
……………➡今月号98ページで紹介

9日 ★ハウ・メニ・ロボット／アートディンク(D)7,800円
……………➡今月号100ページで紹介

11日 ★ほっと・MILK

フェアリーテール(D)
……………4,800円

➲６人の個性豊かな女の子たちとエッチなことがしたいがために、ギャグに耐え謎を解き、ご機嫌をとりつつ先へ進む、コマンド選択式アダルトアドベンチャー

13日 ★マース／デービーソフト(R)6,800円
……………➡5月号102ページで紹介

13日 ★魔神宮

ザインソフト(D)
……………7,800円

➲勇者と仲間とパーティを組み、悪の親玉を倒すため戦うＲＰＧ。地上、地下、草原、砂漠、街、そして魔神宮という名の塔など、マップもスケールも大きい

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

いよいよ、ゲームセンターや他機種で話題の『R－TYPE』のMSX版が発売決定!! 開発元のアイレムさんに感謝しつつ最初のページでドーンと紹介。そのほか、シミュレーションからアドベンチャー、スポーツゲームまでMSXのソフトは、春にひとあし遅れの花ざかり。今月はファンダムのROMカートリッジも紹介してしっかり宣伝しちゃった。

R-TYPE アールタイプ

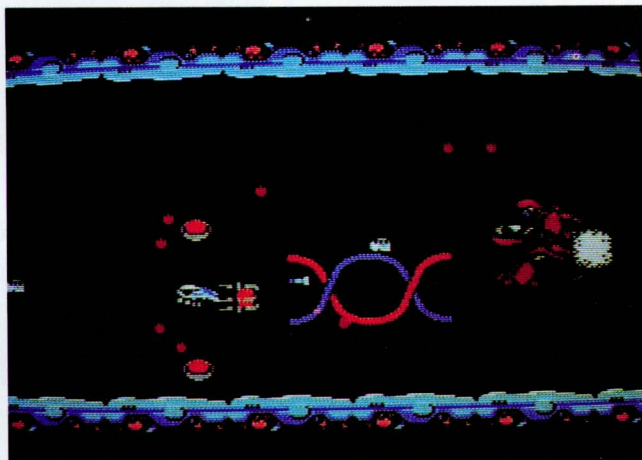
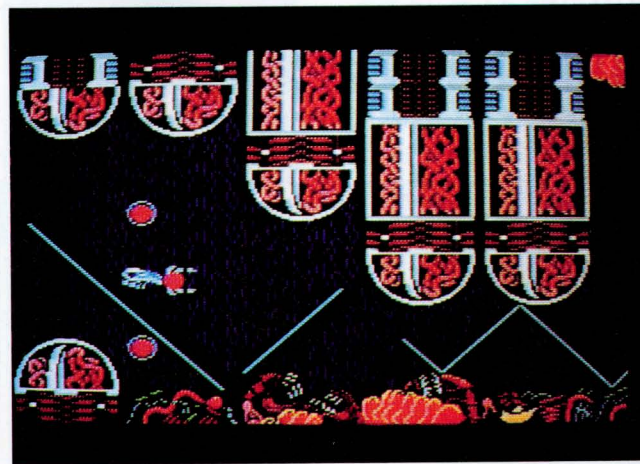
媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価格	未定
ジャンル	シューティング

■アイレム■☎06-534-1060■8月発売予定

※画面は開発中のものです。

世間をさわがす話題のシューティングゲームがいよいよ登場!!

ゲームセンターで有名なシューティング、あの『R-TYPE』のMSX版(2専用じゃないとこがスゴイ！)が発売されることになった。PCエンジンやX68000への移植で世間をさわがせているけど、8月にはMSX版も姿をあらわす予定。内容のほうはおなじみ横スクロールのシューティング。途中でカプセルを集めると、自機の装備がパワーアップしていくというしくみだ。難易度も高く、奇っ怪な敵キャラがぐりんぐりん動く迫力満点なゲームだ。各ステージのラストに出てくるボスキャラの気持ち悪いグラフィックもさることながら、装備のバリエーションの多さといい、ゲーム内容も凝りに凝っている。シューティングファンには見のがせないソフトだ。発売までまだすこし間があるけど、じっと我慢して楽しみに待っていよう。

⇧これは1面のラスト。ボスキャラのしっぽがウニョウニョして気持ち悪い

⇧自機の攻撃が、まるでDNAのように飛んでいく。武器も大迫力なのだ

⇧2面はさらに気持ち悪い。上下の地面には敵がひそんでいてむかってくる

蒼き狼と白き牝鹿
ジンギスカン

■ソニー(開発:光栄)■☎044-61-6861■6月21日発売予定

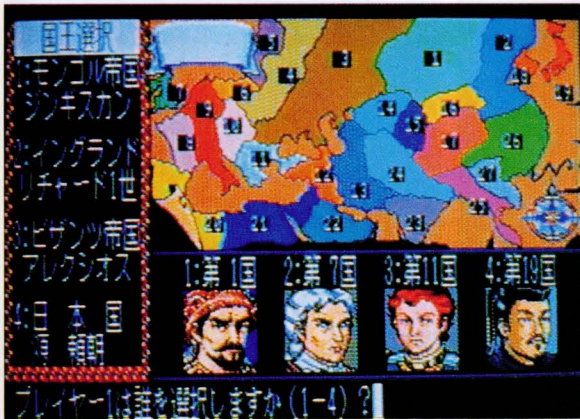
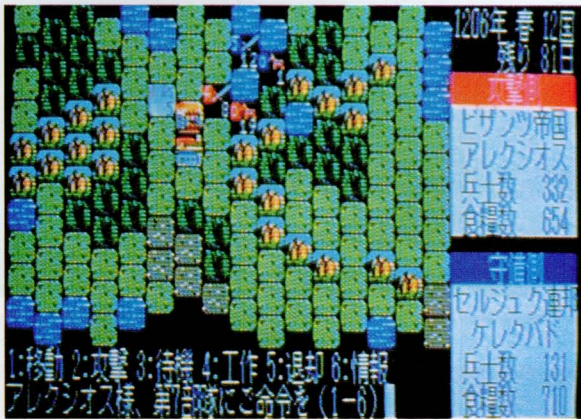
媒　体	2DD（3枚組）
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	9,800円
ジャンル	シミュレーション

光栄歴史3部作の3つ目はジンギスカン

シミュレーションゲームで有名な光栄の歴史3部作(三国志、信長の野望・全国版、蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン)の中から、いよいよMSX2版『蒼き狼……』が出る。まずはディスク版だ。

ゲームは、ジンギスカンがモンゴル、アジア、さらにユーラシアを征服して一大帝国を築きあげていく壮大なストーリーのシミュレーションウォー。戦術のみならず、将軍の抜擢(ばってき)や降格、人事や後継者づくりにいたるまでのコマンドを選択し、あらゆる状況をかねそなえたゲームになっているぞ。シナリオには、モンゴル編と世界編の2種類があって、4人までのマルチプレイ方式で楽しむことができる。

戦略をたてて的確な命令を下す

アニメシーンもぐーんと増えて、漢字表示でメッセージも見やすい。もちろん漢字ROMがなくても楽しめる。シミュレーションゲームファンにはぴったしのゲームだ。

プレイヤーの選択画面。さてキミはどのプレイヤーでゲームをするか。4人までプレイ可能だぞ

戦闘のシーンはヘックス画面。ここで敵と交戦するわけだ。戦術をうまくねらなくちゃダメだ

『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』は5月中旬に光栄からもミュージックテープ付き12300円(MSX2専用、ディスク2DD)で発売されることになりました。

ファミリーボクシング

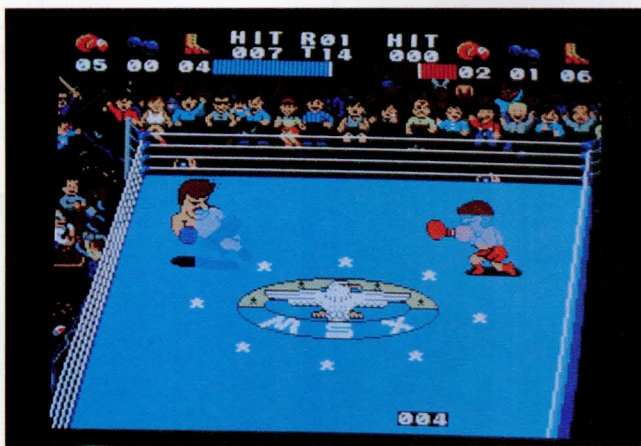
■ソニー■☎03-448-3311■6月21日発売予定

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	5,800円
ジャンル	スポーツ

ファミコンから移植の本格ボクシング

去年発売になったファミコンゲーム『ファミリーボクシング』のMSX2への移植版。MSX2専用のボクシングゲームは、これがはじめて。

モードは6つ。自分の選手を鍛(きた)えるトレーニングモードとタイトルに挑戦するランキングモード、2P(プレイヤー)対戦モードに8人までプレイできるトーナメントモード、そして2種類のウォッチモード(トーナメント用と対戦用)が用意されている。

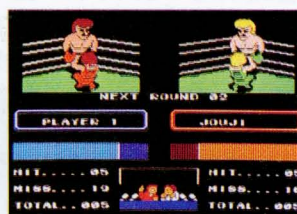
試合に勝てば勝つほどプレイヤーは強くなっていき、強くなった選手はパスワードでセーブすることも可能。だから友だちの育てた選手でプレイすることもできるわけだ。

決まったー! 右ストレートをまともに受けてふっ飛ぶ青パンツの選手。ボクシングシーンは迫力満点。試合中はパワーアップアイテムも飛んでくる

つかの間の休憩。体力を回復!

1Pの試合では相手を選べる

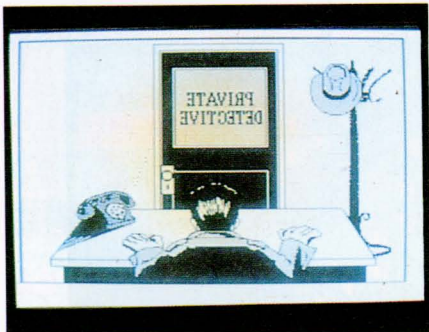
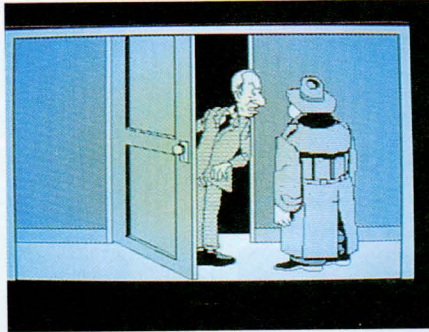
ザ・マン・アイ・ラブ

■シンキングラビット■☎0797-73-3113■5月中旬発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	AVG

アメコミ調のハードボイルドミステリー

アドベンチャーゲームの老舗ともいえるシンキングラビット開発の『ザ・マン・アイ・ラブ』。モノトーンだけどコミカルなアメコミ調のグラフィックに、デカ鼻のくせにハードボイルド気取りの主人公。いきでおしゃれなミステリーが展開するアドベンチャーゲームなのだ。

舞台はニューヨーク。ある日、主人公の探偵の事務所に大金持ちの未亡人から電話がきた。盗まれた宝石の中から、夫の思い出がいっぱいつまった指輪だけを取り返してほしいという依頼で、これがゲームの目的だ。キミは多くのニューヨーカー相手に聞きこみをして推理をすすめていくのだ。捜査には多くのハプニングもつきまとうぞ。

ゲームの進行は、最近ではめずらしく、1字1字キーボードから打ちこむコマンド入力型。メイン画面には、いつでも現在持っているアイテムがグラフィックで表示されていて、捜査をいっそうスムーズにしてくれる。

⬆ここが主人公の探偵事務所。ここに未亡人から依頼の電話がかかってくるのだ。さあ、捜査開始

⬆捜査の基本はやっぱり聞きこみから。登場人物のニューヨーカーたちから情報を聞き出せ

⬆このゲームにはデカ鼻の人物が多いなあ。グラフィックが独特でゲームを盛り上げてくれるね

MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー③

■テクノポリスソフト■☎03-432-4471■5月25日発売予定

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K(※)
価格	5,800円
ジャンル	バラエティ

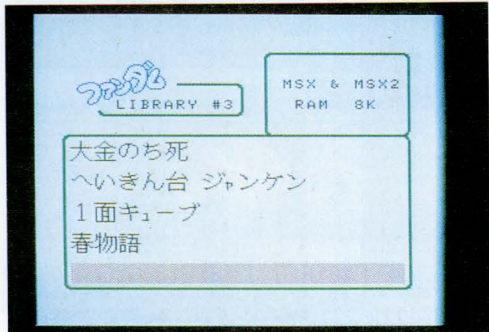
やりぃ！　ファンダムゲームが遊べるぞ

ピンポ～ン！　本誌の超人気ページ「ファンダム」に掲載された投稿ゲームを50本まとめてROMにした『ファンダムライブラリー③』が発売されるじょ～。

今回の③には、MSX・FAN'88年1月号～4月号までのファンダム掲載プログラムとほか4本を収録。ファンダムの読者にはうれしい、あの名作『ピュアスター』や、画面の表示が美しい『香港』などが入っていて、メニュー画面でゲームを選ぶだけですぐに遊ぶことができる。

このROMカートリッジの大きな特徴は、リストをとることができて、そのプログラムを改造することも可能なこと。また、収録プログラムをテープやフロッピーディスクにセーブすることもできるのだ。

※プログラムによっては、MSX2専用のものやRAM16Kおよび32Kが必要なものもあります。

⬆1画面プログラムなど、ショートプログラムがたくさん入ってる

⬆メニュー画面でプログラムを選べばソク遊べるのだ

⬆「米屋のチャチャチャ」の名作、ピュアスターだっ！

⬆画面のきれいな香港。こういうMSX2専用ゲームもあるのだ

アレスタ

■コンパイル■☎082-263-6006■7月8日発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	シューティング

マニアを熱くさせる高速シューティング

数々のシューティングゲームを手がけてきたコンパイルの最新作が『アレスタ』だ。美しい背景と高速スクロールで、飽きのこないシューティングゲームなのだ。

ステージ数は全部で8つ。せまりくる敵機を撃ちおとし、各ステージの最後にある要塞を破壊するのがプレイヤーに与えられた使命だ。

ステージの途中にある武器タンクや、敵機の運ぶ武器タンクを破壊すれば、特殊兵器が出現する。それを取ることで自機はパワーアップするのだ。合計8種類ものパワーアップができるから変化に富んだプレイが楽しめるぞ。

FM音源を用いたBGMがつくようになる、とか……。

↑豊富なパワーアップがうれしい

↑自機の前に小ボスが出現！ ひたすら連射しよう

↑いろいろな武器で戦えるのが楽しい

↑全8ステージをクリアするにはかなりのテクニックが要求される

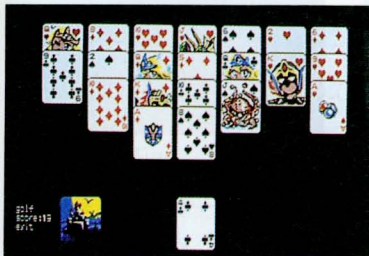
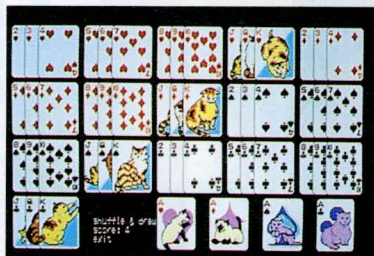
ソリテア ロイヤル

■ゲームアーツ■☎03-984-1136
■6月24日発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	トランプゲーム

1人遊びのカードゲーム集

コンピュータで楽しめるトランプを使ったソリテア(1人遊び)ゲームのコレクション。ソリテアゲームとは、カードゲームの中でもポピュラーで時間のかからない1人遊びで、すべてのソリテアゲームには完成形と呼ばれる終わり方があり、その完成形にできるかどうかをひとりで楽しむわけだ。

このソフトには8種類のソリテア(ピラミッド、ゴルフ、クロンダイク、キャンフィールド、コーナーズ、カルキュレイション、シャッフル&ドロー、リノー)が入っていて、それぞれのゲームを個別に楽しんだり、すべてのゲームを続けて楽しむなどモードはいろいろ。入門用にお子様ゲームも3本入っているぞ。

↑これはゴルフ。ゲームの内容だけでなくカード自体の絵や色の美しさも楽しもう！

↑シャッフル&ドロー。練習モードもあるのでそのゲームだけ特訓することもできる

スターヴァージン

かわいい女の子の活躍するアクション

■ポニーキャニオン■☎03-221-3161■7月21日発売予定

きわどいコスチュームの女の子が活躍する、キャラクタのかわいいアクションゲームだ。

ボーイフレンドのコウがなぜかさらわれた。そこで、じつは宇宙人で超能力少女のエイコがコウを助けに行くことになる。エイコは自分の意志では変身できず、男のエッチ光線が必要なのだ。エッチパワーを体内に蓄積しコウを助け出すギャグいっぱいのおもしろゲーム。

↑いっしょに夏の思い出をつくろうなんて、なにするの？

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	5,800円
ジャンル	アクション

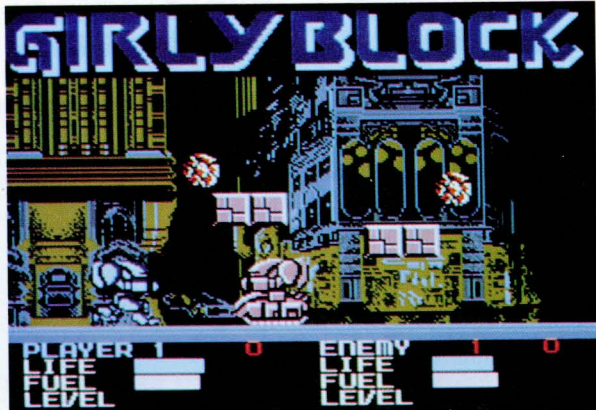
●この情報は4月22日現在のものです。

ガーリーブロック

■日本テレネット㈱■☎075-211-3441■5月28日発売予定

ネットワークで遊べるリンクスゲーム!!

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	アクション

これはリンクスのネットワークでも、そのままでも遊べるアクションゲームなのだ。まず、ゲームをする前に自分のガーリー(ロボット)を作らなければならない。4種類ずつある4つのパーツを組み合わせてオリジナルのガーリーを作ろう。それを操作して途中の敵のガーリーを1台ずつ倒し、敵の最終要塞に行き破壊するのがゲームの最終目的になるのだ。また、ネットワークゲームとしてはリンクスの回線を通じて知らない誰かのガーリーと自分のガーリーを戦わせるという遊び方もできるぞ。

←これが通常の戦闘シーン。左が自分のガーリーだ。敵のガーリーを容赦なく撃ちまくろう

←ガーリーを組み立てるシーン。体、武器、スピード、特殊装備という各ユニットを選べるのだ

ゾンビハンター

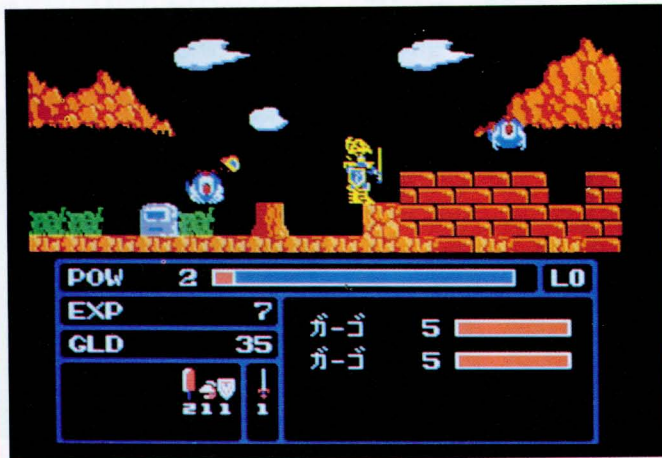
■ハイスコアメディアワーク
■☎03-402-7001■6月下旬発売予定

ゾンビたちと戦うARPG

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
予　価	5,800円
ジャンル	アクションRPG

ファミコンから移植のアクションRPG。ただし、音声合成機能がないので声が出なくなっているのがちょっぴり残念。

魔王ドルゴに奪われた『ライフシーカー』を取りもどし、国を平和にするのがプレイヤーの使命。

敵を倒してゴールドと経験値を手に入れ、レベルアップと装備を充実させながらクリアをめざそう。

←上のアクション画面に敵が出現すると、下のメッセージ画面にその名前とHPが表示される。戦闘中も敵と自分のHPがリアルタイムで表示されるのが便利だ

エグザイル 破戒の偶像

壮大なストーリーのアクションRPG

■㈱日本テレネット■☎03-268-1159■7月下旬発売予定

中東を舞台にしたアクションロールプレイングゲーム。キミは中世暗殺教団「アサシン」のサドラー(主人公)となって、まず1面のバグダッドの街を旅するのだ。当面の目的は敵の教団のボスの暗殺。敵地にのりこみボスを見つけるのだ。

敵地に入ると画面が変わり、戦闘シーンになる。戦闘シーンだけでもアクションゲームとして独立して楽しめる。全11面で壮大なストーリーのゲームだ。

↑メイン画面。ここで情報を仕入れる。戦闘時は切り換わる

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	8,800円
ジャンル	アクションRPG

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

★マークは MSX2専用のゲームです。

MSX 新作発売予定表 COMING SOON

この情報は4月22日現在のものです。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

月	発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
5月	7日	MSX・FAN6月号(本)/徳間書店/360円
	上旬	★ジプシー(D)/チャンピオンソフト販売/8,000円
	14日	★殺人倶楽部(R)/マイクロキャビン/7,800円
	中旬	★ザ・マン・アイ・ラブ(D)/シンキングラビット/7,800円
	中旬	★ヤシャ(R)/ウルフチーム/7,800円
	中旬	★(雑学オリンピック)わたなべわたる編(D)/ハード/6,800円
	中旬	★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(D:音楽テープつき)/光栄/12,300円
	19日	★THEプロ野球激突ペナントレース(R)/コナミ/5,800円
	21日	★ウルティマ(R)/ポニーキャニオン/6,800円
	21日	★谷川浩司の将棋指南Ⅱ(R)/ポニーキャニオン/5,500円
	21日	★囲碁倶楽部(D)/ソニー/30,000円
	25日	★燃えろ!!熱闘野球'88(R)/ジャレコ/8,500円
	25日	MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー③(本)/徳間書店/780円
	25日	MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー③(R)/徳間書店/5,800円
	27日	★MSX-WriteⅡ(R)/アスキー/24,800円
	28日	★ガーリーブロック(R)/日本テレネット㈱/6,800円
	下旬	★ドラゴンクエストⅡ(R)/エニックス/6,800円
	下旬	★リトルバンパイアー(D)/チャンピオンソフト販売/6,800円
	下旬	★ドルイド(R)/日本デクスタ/6,800円
	?	★サイキックウォー(D)/アスキー/8,800円
6月	8日	MSX・FAN7月号(本)/徳間書店/360円
	上旬	★ブロックターミネーター(D)/ドット企画/6,800円
	15日	★TDF(D)/データウエスト/6,800円
	中旬	★亜空戦記グリフォン(R)/マイクロキャビン/6,800円
	18日	★ヨトゥーン(D)/ザイン・ソフト/価格未定
	18日	★ハイデッカー(D)/ザイン・ソフト/価格未定
	21日	スペースシャトル(R)/ポニーキャニオン/価格未定
	21日	★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(D)/ソニー/9,800円
	21日	★ファミリーボクシング(R)/ソニー/5,800円
	24日	★ソリテア　ロイヤル(D)/ゲームアーツ/6,800円
	下旬	★ルパン三世 バビロンの黄金伝説(媒体未定)/東宝/価格未定
	下旬	★ゾンビハンター(R)/ハイスコアメディアワーク/5,800円
	下旬	★アークス(D)/ウルフチーム/7,800円
	?	★波動の標的(D:漢字ROM不要版)/ソフトスタジオWING/9,800円
	?	★ブレイカー(D)/ホット・ビィ/価格未定
7月	5日	★ディスクマガジン(D)/コンパイル/980円
	5日	★第4のユニット2(D)/データウエスト/7,600円
	8日	MSX・FAN8月号(本)/徳間書店/360円
	8日	★アレスタ(R)/コンパイル/6,800円
	中旬	★クリムゾン(D)/スキャップトラスト/6,800円
	中旬	★クリムゾン(R)/スキャップトラスト/7,800円
	中旬	★ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/7,800円
	中旬	★華三眩(はなさんげん)(D)/STUDIOオフサイド/7,800円
	21日	★スターヴァージン(R)/ポニーキャニオン/5,800円
	21日	★ボールブレイザー(D)/ポニーキャニオン/価格未定
	下旬	★スターシップランデブー(D)/スキャップトラスト/7,800円
	下旬	★エグザイル(D)/㈱日本テレネット/8,800円
	?	★モンスターランド(R)/日本デクスタ/価格未定
	?	★ファンタジー(D)/ボーステック/価格未定
	?	★美しき獲物たちPART5(D)/グレイトソフト/4,000円
	?	★悶々モンスター(仮称)(R)/タイトー/5,800円

月	発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
7月	?	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(R)/光栄/9,800円
	?	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(R:音楽テープつき)/光栄/12,300円
	?	★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(R)/光栄/9,800円
	?	★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(R:音楽テープつき)/光栄/12,300円
8月	8日	MSX・FAN9月号(本)/徳間書店/360円
	上旬	R-TYPE(R)/アイレム/価格未定
	?	★ドーム(D)/システムサコム/9,800円
	?	★シャティ(D)/システムサコム/9,800円
	?	★怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/7,800円
	?	★田代まさしのプリンセスがいっぱい(R)/ハル研究所/価格未定
	?	★目指せパチプロパチ夫くん(R)/ハル研究所/価格未定
	?	★ザ・リターンオブイシター(R)/ナムコ/6,800円
9月	8日	MSX・FAN10月号(本)/徳間書店/360円
	21日	★ゴルフゲーム(仮称)(R)/パック・イン・ビデオ/価格未定
	?	★釣りキチ三平 謎の魚編(仮称)(媒体未定)/ビクター音楽産業/価格未定
	?	★首切り館(D)/BIT²/価格未定
	?	★ガリバーの大冒険(仮称)(D)/コンピュータブレイン/6,800円
発売日未定		サイキックウォー(R)/アスキー/7,800円
		★F-15ストライクイーグル(R)/システムソフト/5,800円
		★アルギースの翼(D)/工画堂スタジオ/7,800円
		★アルギースの翼(R)/工画堂スタジオ/7,800円
		★あさりワールドRPG(R)/ゲームアーツ/価格未定
		★ぎゅわんぶらぁ自己中心派(R)/ゲームアーツ/価格未定
		ぎゅわんぶらぁ自己中心派(R)/ゲームアーツ/価格未定
		★ブレイクショット(R)/コナミ/5,800円
		★ガルフォース 怒濤のカオス(D)/スキャップトラスト/7,800円
		★ガルフォース 虹の彼方に(D)/スキャップトラスト/7,800円
		★白夜物語(D)/イーストキューブ/7,800円
		★イースⅡ(D)/日本ファルコム/7,800円
		★クレイジークライマー(R)/日本物産/価格未定
		★テラクレスタ(R)/日本物産/価格未定
		★セーラー服美少女図鑑(D)/フェアリーテール/3,800円
		★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
		クレイズ(R)/ハート電子/5,800円
		★ファンタジーⅡ(D)/ボーステック/価格未定
		★ラストハルマゲドン(D)/ブレイングレイ/9,800円
		★めぞん一刻 完結篇(D)/マイクロキャビン/7,800円
		★ストーム(D)/マイクロネット/価格未定
		★殺意の接吻(D)/リバーヒルソフト/7,800円
		★亜紀とつかさの不思議の壁(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/7,800円
		★Mr.プロ野球(D)/クリスタルソフト/価格未定
		★マイトアンドマジック(D)/スタークラフト/9,800円
		(機種未定)あけみとモアイの占いセンセーション(媒体未定)/コナミ/価格未定
		(機種未定)ビバラスベガス(媒体未定)/ハル研究所/価格未定

■ハード

発売予定日	商品名(商品内容)/メーカー名/予定価格
5月21日	★HBP-F1WP(24ドットサーマルプリンタとMSX-WriteⅡのセット)/ソニー/69,000円

◎おまけ情報・コナミから7月下旬に、オリジナルAVG『スナッチャー』発売予定。MSX2、コナミ初のディスク版。

中をあけたときのときめきから解きおわったときの満足感まで

FAN CLIP

J.B.ハロルドシリーズ

語り手
鈴木理香
(リバーヒルソフト取締役)

本格的ミステリーゲームとしてすでに他機種で根強い人気を誇っている、J.B.ハロルドシリーズ『殺人倶楽部』(MSX版はマイクロキャビンより)『マンハッタン・レクイエム』の生みの親がリバーヒルソフトの鈴木さんだ。パッケージをあけてからゲームを終わるまでプレイヤーを徹底して楽しませるソフト作りの姿勢が力強い。

すずきりか　1956年、福岡生まれ。福岡大学人文学部卒。サンリオで「ふつうのＯＬ」を３年やったあと、リバーヒルソフト創立に参加。おもに、ゲームシステムとシナリオを担当。

あえて、ミステリーゲーム

リバーヒルソフトができたのは昭和58年ですが、2年まえ、「本物のソフト」を目指してスタッフを増員し、それぞれの持ち分を決めて、もう一度いろいろなものに取り組んでみようと決心して作りあげたのが『殺人倶楽部』(PC-98版)、J.B.ハロルドシリーズの第1弾です。このソフトは息の長い、ロングセラーになっています。

J.B.シリーズでは、アドベンチャーということばを使っていません。むしろ、捜査シミュレーション的なゲームシステムで、私たちはあえて「ミステリーゲーム」と呼んでいます。

総合的に満足できるソフトを

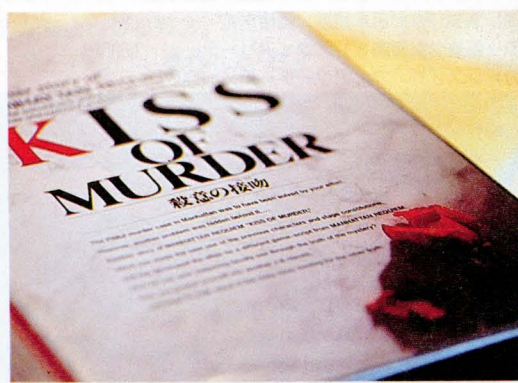
パソコンをよく知っている人たちは、「ゲームだからグラフィックはこんなものでいい、文章もこの程度でいい」とかえってソフトに対して甘い見方をしがちですが、それじゃだめなんです。グラフィックも画面に出てくるセリフも、そしてパッケージも含めて、一般の人の鑑賞に耐えるものでなければ。

第2弾の『マンハッタン・レクイエム』では、リアリティに気を配りました。ニューヨークで撮影してきた写真を画面に取りこんだり、さまざまな資料を集めたり、デザイナーと相談したりしながら、総合的に満足してもらえるソフトに仕上がったという自信はあります。

パッケージをあけるときからわくわくして、中に入っている捜査資料や地図を手にしながら、オープニングを見てうっとり……ゲームを終えてエンディングを見て「このソフトを買ってよかった」と思えるような、そんなソフトにしたい。そこまで満足してもらえてはじめて本物のソフトなんです。

MSXは全世代的マシン

MSX用のソフトは今度の『マンハッタン・レクイエム』がはじめてです。これからはMSXでも積極的に出していこうと思っています。さきに番外編の『殺意の接吻』(マンハッタンと同じ舞台で別のストーリー)が出るでしょうが、来年の春までには第3弾を出すつもりです。舞台はワシントンD.C.で、FBIなんかも出てきます。

MSXは、全世代的なゲームマシンだと考えています。おとなに満足してもらえる「本物」を作れば、実際には年令の低い層にも受け入れられる、これまでの経験からそう考えています。

『殺意の接吻』のパッケージ(他機種版)

MSX2版マンハッタンのプログラミングを担当した森下さん

グラフィック担当の宮崎さん(右)と鈴木さん

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR＝山森尚■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITORS＝今野文恵＋渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝上村治彦＋永吉敏男＋三浦昭彦■ASSISTANT EDITORS＝安藤敏＋太田雅季＋尾上全利＋白戸知己＋高田陽＋引田伸一＋福成雅英＋松村賢司■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝相沢浩仁＋田崇由紀＋諏訪由里子＋福田英幸＋堀川浩司＋横川理彦〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝デザイラ〈人見和一＋釜田泰行〉＋若尾輝見＋菅治孝＋山口浩司＋長山眞■ILLUSTRATORS＝青柳義郎＋遠藤主税＋しまづ★どんき＋野見山つつじ＋なつやませいじゅ■COVER ARTIST＝高柳祐介■COVER PHOTGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

EDITOR VOICE

♪にらめっこしましょ、わらうと負けよ、マップップッ！

というわけで、今月は巻頭の３大ゲームのマップ攻略から始まって、マップの連続。ゲーム十字軍では『パロディウス』のエキストラステージマップ、FFBでは、さいたま博のマップ、ファンダムだって『CHOPs』のマップだ。ストラテジーにも日本マップが載っているぞ。おおっ、アンケートのページにはマップがない！　記録は７記事連続、世界新だ！　ううむ、ギネスブックに載らないかなあ、編集部付近のマップ付きで。……クスッ、そういえば、もうひとつ、珍しい記録がある、クスクスッ。巻頭から３記事連続エニックスだ、エニックスクスクスッ。この記録は、あのコナミだって達成したことがない、コナミナミならぬ記録なのだ。ううむ、まだあるぞ。この欄のはじめから、３連続つまらないダジャレ。ダジャレをいうのはダジ……やめよう、これ以上品位を下げるのは。どうして今月はこんなにわけがわからなくなっているのかというとピンクの桜の花ビラが散るチルミチル青い鳥だからで、

次号7月号は
雨よ降れ降れMSXは楽しい
6月8日発売！

AD INDEX

ASCII
ASCII CORPORATION
MSX2版ウィザードリィ。本格RPGで人気沸騰中！
ギルガメッシュの酒場は薄暗く喧噪とタバコの煙に満ちあふれていた。武器や鎧のぶつかりあうガチャガチャという音、床板のきしむ音、酔っ払いのがなりたてる声、心地よい命に満ちた地上の匂い、すべてが冒険者達にとっては何ものにも代えられぬ喜びである。暖炉の上に飾られた楯と交差した戦斧は、古び、傷つき、おのが経てきた運命を誰へとも知れず語りかけている。
突然、オークの木で作られた扉が開け放たれ、酒場の喧噪が潮が引くように消えた。鎖かたびらに身を包んだ男が、酒場に入ってくるなり床に倒れ込んだのだ。男の後ろには魔術師が扉によりかかるようにして立っている。それは、人里には希にしか姿を見せない女のエルフであった。
「誰か、誰か力を貸してください」それだけ言うと、女エルフはその場に崩れ落ちた。
そのエルフと連れの戦士はゆうべの晩、このギルガメッシュの酒場で待合せをしていた二人であった。彼女達は無謀にも、酒場のおやじの制止も聞き入れず、たった二人で城の地下にひろがるダンジョンへ挑んだのである。
狂気の大君主トレボーの世界征服のための2つの条件――最強の精鋭部隊の育成と邪悪な魔法使いワードナの魔除けの奪還――を充たすことがこのシナリオの目的。地下10階にわたる3D地下迷宮には多くの困難が待ち受ける。
Wizardry®
ウィザードリィ
あのウィザードリィがMSX2版で登場。モンスターのデザインはイラストレーター末弥純氏。MSX2の表示能力をフルに使い、グラフィックも一新。データを常にチェックして、ウィザードリィの奥の深さを体験してくれたまえ。
■対応機種/MSX2
(V-RAM128K) 3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)
定価 9,800円
絶賛発売中
MSXはアスキーの商標です。
〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー営業本部 TEL03-486-8080
株式会社アスキー

KONAMI

JUNE 6月号 第2巻第6号(通巻15号) 第三種郵便物認可 編集人 山森尚 編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代) 定価360円